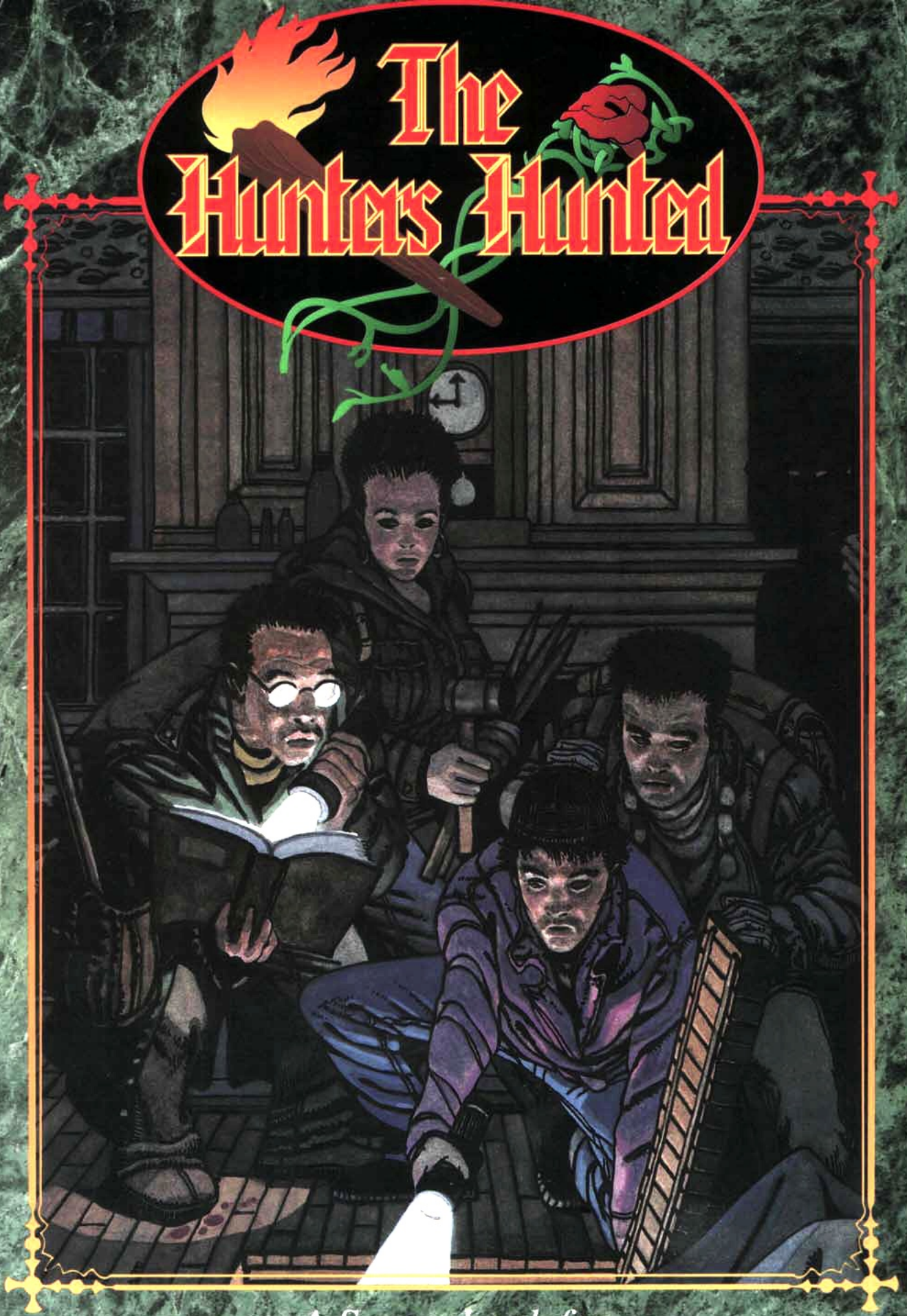
The Hunters Hunted



A Sourcebook for

VAMPIRE™

THE MASQUERADE™

Охота на охотников

1

Вступи в бой

Билл Бриджес

— Мой странный друг, причин нет для стенаний
— Нет, есть: бесплодными прошли года,
И нет надежд в грядущем, а была
Манящей жизнь моя. И я искал
Где в мире дикая сокрыта красота.
— Уилфред Оуэн, *Странная встреча*
(пер. Камиллы Керимовой)

Слишком часто люди поспешно бегут,
боясь темноты. Слишком часто они
стремятся добиться расположения у
злых господ. Слишком часто они
слабы, мелочны, тщеславны и глупы.
Но не все и не всегда. Вступи в бой.

Создатели:

Автор: Бил Бриджес

Редакторы: Эндрю Гринберг, Роб Хэтч

Разработка: Эндрю Гринберг, Роб Хэтч, Сэм Чапп

Вёрстка: Сэм Чапп

Выпуск: Джош Тимбрук

Художественное оформление: Джош Тимбрук, Дженит Аулисио, Джон Бриджес, Дэррил Миджетт

Обложка: Дженит Аулисио

Задняя обложка: Крис Макдонах

Вампир: Маскарад™ создан Марком Райн•Хагеном

©1992 White Wolf. Все права защищены. Копирование без письменного разрешения издателя категорически запрещено, кроме написания обзоров. Охота на охотников, Вампир: Маскарад, Оборотень, Чикаго в ночи, Руководство игрока, Милуоки в ночи, система Storyteller и Мир Тьмы являются зарегистрированной торговой маркой и собственностью White Wolf.

Предупреждение: персонажи и события книги вымышлены; любые совпадения персонажей с реальными людьми случайны.

Отдельная благодарность:

Берлинской границе **Марку Райн•Хагену** за его сроки сдачи **Оборотней**.

Передовику **Стюарту Вику** за все его ожидания и мечты.

Винни-Пуху Весси **Весу Харрису** за детские дурачества

Чудаку **Джошу Тимбруку** за... ладно, мы не будем говорить о его детстве.

Куколке **Сэму Чаппу** за переодевания и засорение водостока.

Малышке **Кену Клиффу** за то, что лишил работы журнал Ящерица. «Как насчёт постера для **Оборотня**?» **Рене Лилли** за незнание того, во что она ввязалась.

Даунтауну **Робу Хэтчу** за то, что задел полицейские машины.

«Не хочу» **Тревису Вильямсу** за то, что не задел полицейские машины.

Ушам Микки **Крису Макдонаху** за поездку во Флориду в подходящее время.

Слово от студии White Wolf:

Конечно, сейчас главной новостью является выход третьей редакции **Искусства Волшебства**, игры, с которой всё начиналось. Игра о могущественной магии, вероломных противниках и кровавых крестовых походах стала ещё лучше. Магия значительнее, сражения лучше и демоны повсюду. Даже мир вырос, благодаря картам и информации о Мифической Европе, способным угодить даже самым взыскательным игрокам. Да, я знаю, что это обновление звучит как отказ от текстовой рекламы, но мы гордимся этим.

Посвящается:

Айзеку Азимову по слишком многим причинам, чтобы упомянуть их.

Слово переводчика:

В тексте использованы переводы Фабиуса Байла (ФБР, ЦКЗ) и Данко (Дети Осириса). Переводчик выражает глубокую признательность Камилле и Эльвен, а так же всем, кто так или иначе помогал ему, подавал советы или находил ошибки.

Вер. 1.0 от 14.06.10

Содержание

Охота на охотников.....1

Введение.....6

Глава Первая: Дневник охотника.....10

Глава Вторая: Охота.....23

Глава Третья: Охотники.....47

Глава Четвёртая: Живя охотой.....73

Приложение Первое: Знаменитые охотники.....95

Приложение Второе: Охотничье снаряжение.....107

Введение

The destiny of mankind is not decided by material computation when great causes are on the move in the world... we learn that we are spirits, not animals, and that something is going on in space and time, and beyond space and time, which, whether we like it or not, spells duty.

— Winston Churchill, *10/16/41*

Саймон плёлся по улице к своему тёмному и одинокому убежищу. Уличные огни слепили глаза, их тусклое сияние словно яркое солнце обжигало его обострённые в ночном сумраке чувства. Он стремился в убежище, потому что был голоден, ведь этой ночью ему не удалось поесть.

Если бы полиция не устроила облаву в «Потайной комнате», то он мог бы выпить от любого из многих бывших там смертных. Он мог получить vitæ так ловко, что жертва ничего и не заметила бы — в том случае, конечно, если была возможность уединиться. Но присутствие полиции подразумевает допросы, так что ему пришлось быстро сбежать, прежде чем все выходы были перекрыты.

Но постойте, что это? Та фигура на другой стороне улицы, идущая... Ага, кто-то из посетителей ночных клубов. Пожалуй, ночь ещё не закончилась.

Саймон перешёл улицу навстречу девушке, чья аура сияла подавленным возбуждением. Он хмыкнул, внутренне гордясь своим умением соблазнять, и расслабился, радуясь предстоящему утолению неослабевающей жажды. Это был его любимый тип жертвы, и её невинность возбуждала.

Саймон шагнул на тротуар. Девчонка задрожала, когда он протянул руку и стал ласкать её щёку. Его чувственные пальцы скользнули к шее, и девушка ахнула, когда он притянул её к себе и начал целовать мягкую прелестную плоть.

Вот. Теперь пора. Саймон широко улыбнулся, а его клыки заныли в предвкушении укуса и потока vitæ. Но едва он начал склоняться к шее, горячая резкая боль прорвалась сквозь его грудную клетку, парализовав мышцы. Его глаза остановились на деревянном обрубке, торчащем из его груди, — из его сердца.

Синтия залезла в сумочку и достала оттуда зажигалку и баллончик со лаком для волос. Пламя охватило неживое тело за несколько минут, и Синтия пошла прочь; огонь заставил её тень весело отплясывать на стенах подворотни.

Роль Охотника

В мире **Вампира** даже на хищника найдётся хищник. Сородичи питаются смертным скотом, однако подчас этот скот даёт сдачи. Это дополнение рассказывает о смертных, охотящихся на вампиров. Их виды и методы различны, так же как и мотивы, однако все они разделяют одно стремление: уничтожение или подчинение Сородичей. За исключением других бессмертных, они являются злейшими врагами вампиров.

Происхождение Сородичей затеряно в доисторических туманах, до нас дошло только несколько легенд. Они гласят, что первым противником Сородичей был их собственный род, так как Каин решил истребить своё потомство, первым подвергнув его крещению огнём. С тех пор вампиры всегда подозрительны друг к другу и стремятся уничтожить своих собратьев, чтобы повысить собственные шансы на выживание.

Тем не менее, они продолжили создавать потомство. Смертные — глина для этого созидания; смертные, какими были когда-то сами Сородичи. Сородичи угрожают не только жизням смертных, но также и их душам, затягивая их за собой в Проклятие, по крайней мере, в это верят сами смертные.

Паразитирующие на человечестве Сородичи не могут оставаться незаметными для всех. Чаще всего реакция на них — ужас. Иногда — зависть, когда в поисках «золотого яблока» бессмертия смертный умоляет о Становлении. Но есть те, кто отвечает ненавистью и праведным гневом; такие избирают себе узкий и тернистый путь охотника на вампиров. Будет ли их охота успешной или неудачной, благодатной или бесплодной, зависит только от них самих.

Существует множество типов охотников, и столько же причин для начала охоты. Некоторые ищут знание, рискуя своей кровью и душами за него. Другие жаждут власти, пытаясь использовать Сородичей так же, как Сородичи используют смертных. Но чаще всего охотники желают уничтожить их. Для части из них Сородичи — ужасные твари, против которых необходимо вести священную войну. Некоторые, например Люпины, просто охвачены ненавистью к противоестественной нежити. Для них вампиры — тяжёлая болезнь, поразившая природу.

В этом дополнении Вы найдёте информацию о различных охотниках и причинах, побудивших их встать на этот опасный путь. **Охота на охотников** освещает проблему с другой стороны, нежели предыдущие дополнения для **Вампира**, — они отражают точку зрения жертв вампиров, смертных людей. Но не просто любого смертного, а только тех из них, которые обратили свой страх в ненависть и используют её для того, чтобы не дать упорной борьбе с ужасающими владыками ночи остановиться.

Другие дополнения для **Вампира** показывают Сородичей настолько же сложными и разнообразными, как и любая группировка в обществе смертных, но охотники не смотрят на них в таком ключе. Для них вампиры являются таинственными, могущественными, притягательными и чудовищными существами. Охотник действует исходя из ограниченной информации, полученной при столкновении лицом к лицу с настоящими Сородичами. Эти знания замутнены мифами и легендами, которые возникают вокруг вампиров. Как узнать секреты ночного братства, не будучи его частью?

Зачастую, убежденность в вампирской злокозненности ставит перед многими охотниками моральную дилемму. Не все Сородичи злы; многие обладают по-настоящему чувствительными душами, страдающими от своего проклятия и необходимости паразитировать. Такие Сородичи не убивают тех, из кого пьют, и обычно тщательно следят за безопасностью этих смертных. Охотник, убивший одного из таких Каинитов, часто сильно сожалеет, когда приходит к пониманию, что уничтожил бессмертного, чьим единственным преступлением было отчаянное сражение за свою исчезающую человечность.

Охота на охотников также включают информацию по игре охотниками. Исследование человеческой реакции на тех, кто проклят кровью Каина, может быть интересной и необычной кампанией для партии. Научит ли их охота ещё большей ненависти к Сородичам? Или жалости и состраданию к падшим?

Но жалость не способна изменить сущность вампира: в глубине души жажда крови всепоглощающа. Охота будет продолжена.

Тема

Темой **Охоты на охотников** является самопожертвование. Цель и метод охоты не имеют значения — все, кто охотится на тёмные порождения ночи, приносят в жертву нечто важное для себя. Например, связи и социальную поддержку, комфорт своих близких. Всё пропадает, чтобы они могли войти в ночной мир, в жизнь, полную одиночества и неопределённой опасности. Их товарищи отказываются верить в существование тех, на попытки уничтожения которых охотники тратят свои жизни. Это неблагодарная работа — защищать человечество от невидимых хищников. Охотники часто выглядят сумасшедшими, и должны тратить столько же времени на попытки избежать тюремного заключения, сколько и на борьбу с избранным противником. Охотник жертвует душевным спокойствием, положением в обществе и

рискует жизнью и здоровьем в погоне за самой опасной добычей — вампиром.

Дополнительные темы, которые Рассказчик может использовать в кампаниях для охотников, находятся в **Четвёртой главе**.

Настроение

Состояние неопределённости лучше всего подходит для описания настроения **Охоты на охотников**. Охота на вампиров делает Вас нервным параноиком, ощущение встающих дыбом волос никогда по-настоящему не уходит с момента начала охоты. Ничто не остаётся прежним. Каждая тень кишит врагами, каждый встречный может оказаться союзником Каинита. Отдых и покой — давным-давно забытый сон. Охота в мире Готик-Панка трудна и безнадёжна. Тёмные сырые переулки и грязные плащи — Ваши новые условия работы и атрибуты жизни. Ночные забегаловки и чашки кофе за десять центов (чёрного, всегда чёрного) — Ваше пропитание. Очень мало сна, так как Вы должны охотиться днём, но рискнёте ли Вы спать ночью, когда они могут застать Вас врасплох?

Настроение каждой отдельной кампании охотников зависит от типа участвующих охотников, но оно всегда должно быть мрачным и удручающим, за исключением ценящихся на вес золота побед, когда Вы умудряетесь лишить Каинита вечности и спасти ещё несколько шей от его укуса.

Глава первая: Дневник охотника

Пишу это на случай, если... Возьми все бумаги, которые находятся тут же, дневник Харкера и остальное, и прочти их, а затем отыщи Нежить, отруби ему голову, сожги его сердце, вбей в него кол, чтобы мир наконец вздохнул свободно.

— Ван Хелсинг, *Дракула*

Охотники редко добиваются признания своих заслуг от других людей. Зачастую они выглядят одержимыми, свихнувшимися и не от мира сего. Они могут надеяться на оправдание своих действий лишь в глазах потомков, которые будут жить во времена, когда о вампирской угрозе можно будет заявить во всеуслышание, и когда их героические усилия будут оценены по достоинству. Поэтому охотники могут вести дневник, чтобы оставить записи для будущего и систематизировать свой беспорядочный опыт. Новые поколения охотников могут вдохновляться такими дневниками, если их обнаружат. Многие любимые племянники и племянницы, нашедшие странные дядюшкины записки, обнаруживали в них истинные причины его эксцентричного поведения. Попытки Сородичей уничтожить подобные дневники часто приводят лишь к новым поколениям врагов.

Дневник Элизы Баррингтон

Предварительные замечания: Дневник, доставленный в Капитул Джорджтауна, не имеет обратного адреса. Мне наконец удалось связаться с коммерческим представителем мисс Баррингтон. Он сказал мне, что мисс Баррингтон находится в длительном отпуске и что не следует её беспокоить. Он не знает, когда она вернётся, но я всё равно оставил ей сообщение с просьбой связаться со мной как можно скорее.

Этот документ встревожил меня с первых же строк. Доктор Уайт был хорошим другом — нам будет его не хватать.

Если у Вас останутся какие-нибудь вопросы по прочтении, свяжитесь со мной, пожалуйста, через Капитул.

— Гарольд Кавено, исследователь Арканума, Магистр библиотек, Капитул Джорджтауна

6 октября 1991

Я не знаю с чего начать этот дневник, который должен стать моим рассказом об ошеломляющих и, да, безумных вещах, приключившихся со мной. И это ещё не конец, если я продолжу свои поиски. Вам может быть знакома фамилия Баррингтон, во многих влиятельных и могущественных кругах она ассоциируется с жёсткими и практичными коммерсантами. Эту фамилию уважают за воплощение всего великого, что есть в американском духе. И это одна из причин, по которой дневник должен остаться тайным, по крайней мере, пока я жива. Я не смогу пережить неизбежного позора, который падёт на семью, если моя деятельность будет предана огласке.

Но есть другая, более весомая, причина, по которой я держу в секрете этот дневник , несмотря на то, что содержащаяся в нём информация жизненно важна для выживания человечества как такового (как бы напыщенно это не звучало, но это действительно так). В содержание этого дневника просто никто не поверит, не пережив подобного. Любой, кто готов поверить в это, не имея схожего опыта, явно не в своём уме.

Я настолько озабочена возможным рассекречиванием содержимого этого дневника,

потому что в нём говорится о существовании в нашем мире вампиров.

Вампиры издавна известны по мифам и фольклору, к тому же последние два столетия их образ активно эксплуатируется в фантастических произведениях. Но они не выдумка, и никогда ею не были. Недавно человечество заново осознало важность и правдивость, присущую мифам и легендам. И глядя на то, как стремительно приближается новое тысячелетие, я надеюсь — и боюсь — что новая эра откроет, как открыла когда-то я сама, их реальное, а не метафорическое существование.

Мне кажется, сперва я должна объяснить, что привело меня к созданию этих записей. Обычно я не слишком эмоциональна, но сейчас мне нелегко справиться с переживаниями, даже если я просто вспоминаю о произошедшем. Но об этом необходимо рассказать, иначе мои действия можно объяснить только помешательством. Есть очень веские основания для моих поступков, поскольку существует священный долг перед семьёй и, особенно, перед моим братом-близнецом.

Для меня всё началось два месяца назад, когда я заметила, что Роберт болезненно выглядит. Роберт — мой брат-близнец, младше меня приблизительно на пятнадцать минут. Я всегда чувствовала себя его защитницей не только из-за того, что я старше, но также и потому, что он всегда обладал слабой натурой, предпочитая искусство жёсткому миру семейного бизнеса. В то время как отец осуждал его за это, я отстаивала его интересы. Теперь я думаю, что не обошлось и без эгоизма. Если бы Роберт избрал семейный путь, то даже несмотря на то, что я старше, он получил бы всё внимание нашего отца, просто потому, что был мальчиком. Давая необходимую поддержку его сопротивлению усилиям отца обратить его к семейному бизнесу, я помогала не только ему, но и себе.

Но вернёмся к его мнимому нездоровью. Он показался мне бледным, будто страдал от сильного истощения или, возможно, болезни. Я только что вернулась с Западного побережья и не застала первых приступов его недуга. Когда я выразила свою обеспокоенность, он удивился, с чего бы я так подумала. Он утверждал, что не чувствовал себя лучше за всю сознательную жизнь. А также сказал, что устал из-за тяжёлой подготовки к последнему экзамену. Он развеял мои опасения, так как выглядел более счастливым, чем когда-либо прежде. После недолгих расспросов, он заявил, что должен встретиться кое с кем в университете. Тут мне пришло на ум, что это любовный пыл мог привести в полный беспорядок такой слабый организм, как у него. Я заставила его пообещать следить в первую очередь за своим здоровьем, а уже после — за всем остальным.

Я более не встречалась с ним до следующего месяца, так как была занята подготовкой документов моего отца перед его уходом на пенсию в конце этого месяца. Но однажды ранним утром я была дома, когда он пришёл.

Он выглядел просто кошмарно, будто находился на грани жизни и смерти. Меня озноб пробирает, когда я вспоминаю об этом. Он лишь сказал, что провёл тяжёлую ночь, и отправился в свою комнату. В тот момент я серьёзно разозлилась. Я никогда не упрекала его ни в чём, всегда перекладывая вину за его промахи на чужие плечи. Теперь я понимаю, что таким образом просто

убегала от осознания собственной вины. Я винила его подружку, несмотря на то, что никогда не была с ней знакома и даже не знала её имени. Она слишком распалила его страсти. Как она могла не видеть того, что с ним сотворила? Я решила, что проследую за Робертом, когда он снова встретится с ней, чтобы высказать ей это лично.

В течение некоторого времени Роберт спал днём, просыпаясь только к ночи. Я частично приписала эту дурную привычку его слабому здоровью. Следующей ночью когда он встал, я ждала ниже по улице в машине одного из папиных сотрудников, чтобы Роберт не заметил, как я преследую его. Он поехал к жилому зданию неподалёку от университета, одному из домов с низкой арендной платой, которую могут себе позволить небогатые студенты. Я прождала полчаса с тех пор, как он вошёл внутрь, так как не хотела прерывать их встречу.

Я поднялась к квартире и, постучавшись, заметила, что дверь была взломана. Внутри я услышала звуки поцелуев. Я смутилась, но не захотела возвращаться, раз они уже могли услышать меня. Я открыла дверь и шагнула прямо внутрь.

Я в жизни так не вопила, как при виде того, что открылось моим глазам. На полу жилой комнаты, на подушке, придвинутой к дивану, сидел Роберт, которого ласкал и целовал… мужчина.

Но это было не самое ужасное, так как мужчина дёрнул его голову вверх, и я увидела рану на шее Роберта, к которой он присосался. Кровь Роберта потекла у незнакомца по подбородку, когда он увидел меня и раскрыл рот от удивления. Роберт просто стонал и даже не открыл глаза, настолько он ничего не осознавал, ослабев от потери крови.

Я вновь закричала. Мужчина аккуратно положил Роберта и поднялся на ноги. Он дрожал от злости. Мне доводилось сталкиваться с разгневанными мужчинами, и это моя сильная сторона. Я была готова закричать на него, словесно стереть его в порошок за порочность. Но я не смогла. Я застыла в ужасе, так как его глаза начали сиять, пульсируя тёмно-красным светом. А его руки превратились в лапы. Секунду назад они были нормальными человеческими руками, а в следующую – на них выросли звериные когти.

Я выбежала из комнаты. Он был прямо позади, крича мне что-то бессвязное. Несмотря на охвативший меня ужас, тренировки дали о себе знать, и в тот момент, когда он потянулся схватить меня и сбросить с лестницы, я вытащила из сумочки тазер[1] и выстрелила в него на полной мощности. Его тело скорчилось в судорогах, когда заряд тока прошёл через него. Но он остался стоять. Он выглядел оглушённым и ошарашенным скорее неожиданностью произошедшего с ним, нежели боязнью нового заряда.

Я бежала к своей машине, когда он отошёл от шока и продолжил погоню, будто его просто обрызгали водой, а не ударили током. Машина завелась и я вдавила педаль газа в пол в тот самый момент, когда его… когти… проскребли по стеклу. Улепётывая оттуда, я смогла заметить через зеркало заднего вида, что он бросил преследование и побежал обратно в квартиру.

Я поехала прямиком в полицейский участок, и как только я рассказала им, кем являюсь, они не теряя времени отправили для спасения моего брата отряд быстрого реагирования. Я сопровождала начальника полиции в его машине, мы выехали через несколько минут после отряда. К тому моменту, как мы приехали, отряд уже вошёл в квартиру и не нашёл ни нападавшего, ни Роберта.

Несколько последующих моментов выпало из моей памяти из-за сильного эмоционального накала произошедшего, связанного со страхом за жизнь брата. Когда я привела себя в некоторое подобие порядка, у меня едва хватило сил убедить только что прибывшего комиссара полиции уделить этому делу максимальное внимание, напомнив ему, чьи деньги помогли ему занять это место.

Тогда я пошла домой и заплакала. Мой брат был в лапах чудовища-психопата. В тот момент я не позволяла себе думать о глазах и когтях этого чудовища.

Я попробовала с головой погрузиться в работу, чтобы отвлечься от мыслей о Роберте. Но впервые в жизни мне не работалось. Портфель руководителя был почти в моих руках, но меня это не волновало, пока я не смогу найти брата.

Плюс ко всему, кто-то слил эту историю газетчикам. Мой отчёт полиции о случившемся попал в утренний выпуск. Я была взбешена. Как только я успокоилась, я села писать письма

1 Дистанционный электрошокер

редактору по поводу этого вопроса. Однако меня прервал стук в дверь.

За дверью стоял очень странный человек. В тот момент он показался мне одним из этих сумасбродных, вольнодумных и эксцентричных профессоров Калифорнийского университета. С тех пор я успела поменять своё мнение о докторе Бартоломью Уайте. Но тогда я подумала, заметив газету у него под мышкой, что он пришёл за горячей историей, поэтому я заявила, захлопывая дверь, что не буду комментировать эту газетную мерзость.

Он начал возражать, но меня это мало волновало, пока он не сказал с нажимом: *«Я знаю что´ это, мисс Баррингтон»*.
Это остановило меня, и на мгновение на меня снова нахлынули воспоминания об этой ужасной ночи. Я открыла дверь и пригласила его войти.

Я не буду рассказывать о том неуклюжем знакомстве, поскольку это выставит доктора Уайта в дурном свете в глазах каждого, кто прочтёт это. Я только скажу, что именно доктор Уайт показал мне тот путь, по которому я целенаправленно двигаюсь. Он убедил меня в правдивости моих собственных чувств, так как его жизненный опыт был весьма схож с моим. Тогда я поняла, что именно боялась принять всю ночь: мой брат оказался в руках ожившего мертвеца. И даже более того, он оказался во власти короля нежити — вампира.

Когда понимание этого наконец достигло меня, я стала оплакивать Роберта, наверняка уже мёртвого. Но доктор Уайт убедил меня, что он ещё может быть жив, так как для этих существ в порядке вещей избирать себе рабов из числа людей. По его словам, они чрезвычайно избирательны в этом деле, и хотя он не знает их критериев, но раз этот вампир зашёл так далеко, удерживая Роберта, он так просто от него не откажется. Он, возможно, держит Роберта в плену.

Доктор Уайт упомянул ещё один вариант, но он слишком ужасен, даже чтобы просто учитывать его. Нет, я не буду приводить его. Я просто буду молиться, чтобы это оказалось неправдой.

Но я клянусь, здесь и сейчас, приводя в свидетели эти страницы, что я не оставлю поисков этого вампира, покуда я не найду Роберта, живого или мёртвого. С помощью доктора Уайта, я верю, мы сможем напасть на его след и скоро обнаружим его логово.

7 октября 1991

Я прочла целую кучу из бесчисленных записок доктора Уайта о природе вампиров. Он встречался с двумя из них, и только удача и смелость позволили ему уничтожить одного. Он много узнал от одного из их рабов крови — этот термин он использовал для обозначения тех (кем, возможно, стал и Роберт), чей разум вампиры контролируют с помощью своих чар. Это достигается за счёт того, что вампиры вынуждают их пить свою могущественную кровь. Каким-то образом из-за этого возникают рабские узы. Доктор Уайт утверждает, что после длительного срока жертвы даже начинают наслаждаться этим. Более того, существуют те, кто, желая заполучить этот «дар», начинают разыскивать вампиров. Я содрогаюсь от мысли, какие гадкие вещи этот вампир заставлял делать Роберта с помощью своей нечестивой власти.

От этого раба крови доктор Уайт смог узнать некоторые из имён и законов, которые вампиры используют в своей среде. Они называют себя Сородичами, а своих смертных жертв — скотом. Иначе они зовут себя Каинитами, так как верят, что являются детьми Каина, проклявшего их.

Я спросила доктора, не слышал ли он о каких-либо научных теориях, объясняющих существование и силу вампиров, но он не слышал. Он доктор богословия и изучает вампиров, чтобы встроить их в свою библейскую систему. Я, тем не менее, хочу верить, что есть материалистическое объяснение их способностям. Окружающие вампиров суеверия только прибавляют им силы. Если мы сможем найти объяснение в ещё не открытых законах природы, тогда они больше не будут владеть нашими умами.

Вампиры делят себя на кланы или роды, подобно средневековой аристократии Европы. Два вампира, с которыми столкнулся доктор Уайт, были из клана Бруха. Эти Бруха, по всей видимости, боевики вампиров: солдаты и воины. Доктор Уайт думает, что вампир, захвативший Роберта, происходит из клана Тореадор, в который входят сенсуалисты из числа нежити. Обычно их жертвой становятся художники, и ходят слухи, что большая часть шедевров мирового классического искусства была создана под их контролем.

Если бы я только знала, насколько опасно искусство, я боролась бы против устремлений Роберта вместе с отцом.

Доктор Уайт подтвердил многое из общепринятых представлений о вампирах. Уничтоженный им был повержен ударом кола в сердце. Он оставил его тело гнить, пока преследовал другого. Когда он убедился, что тот ускользнул, он вернулся и обнаружил на месте оставленного вампира только пепел. Это подтвердило кинематографический штамп о том, что вампир обращается в прах после смерти.

Кроме того, раб крови, с которым он разговаривал, приходил в ужас от присутствия чеснока, который вызывал у него рвоту и заставлял биться в конвульсиях. Доктор Уайт убеждён, что это результат односторонней симбиотической связи с его хозяином.

Доктору Уайту ещё не выпал случай проверить на них святую воду, и у него не было с собой известного средства от вампиров — распятия — во время столкновения, но он уверен, что легенды о их силе сбудутся как и остальные.

Доктор рассказал мне про организацию учёных, посвятивших себя изучению вампиров и других существующих в реальности легендарных существ. Они называют себя Арканумом: странное, но впечатляющее название. Доктор дал мне их номер и адрес в Вашингтоне, округ Колумбия, и поручил мне связаться с ними, если с ним что-нибудь случится. Он посетовал, что ушёл от них из-за того, что они не поддержали его желания вести активную охоту. Как можно знать о существовании таких созданий и не попытаться остановить их?

Так много нужно узнать и так мало времени на этого. Я должна положиться на свой ум и силу воли, чтобы добиться необходимого результата.

8 октября 1991

Доктор Уайт обнаружил след, так как с остервенением изучал местные СМИ в поисках любого странного сообщения. Он нашёл рассказ о молодой девушке из университета, найденной ночью без сознания по дороге в общежитие. Рассказ приводился для иллюстрации суровости слишком сложного учебного курса, но доктор Уайт посчитал это свидетельством того, что наша цель всё ещё в кампусе.

Мы приготовили его фургон и должны были следить ночью за кампусом на тот случай, если вампир снова захочет есть. Мы вооружились для этого экстравагантного дела, и исполнились решимости.

9 октября 1991

Эта была мучительная ночь, но она тем не менее увенчалась успехом.

Мы с доктором Уайтом припарковались у университета как можно ближе к месту, где жертва прошлой ночи подверглась нападению. Мы отправились к месту преступления, чтобы осмотреть его на предмет незначительных улик, которые могла пропустить полиция кампуса. Они не верили в нападение, считая это простым переутомлением. Я однажды просчиталась таким же образом, но теперь-то я всё прекрасно понимаю.

Доктор Уайт нашёл под одним из кустов часы. Весьма дорогую и точную швейцарскую модель. Принадлежат ли они нашему вампиру мы, конечно же, не знали, но решили подождать в укрытии этой ночью на тот случай, если владелец вернётся за ними. Я не очень-то на это надеялась, ведь даже если часы принадлежали тому, кого мы разыскиваем, он мог просто купить или украсть новые.

Около трёх пополуночи я увидела, что кто-то пришёл. На кампусе не было комендантского часа, а я не хотела поспешить и наткнуться на студента, так что просто выглядывала из кустов, пытаясь рассмотреть лицо. Я потормошила доктора Уайта, прилёгшего вздремнуть, но он не проснулся. Я не хотела сильно трясти его, чтобы не вызвать шума, и поэтому не стала будить.

Приблизившаяся фигура стала искать что-то на земле. Это был мужчина, достаточно молодой, чтобы быть студентом. Он наклонился вниз, разыскивая что-то под кустами. Должно быть часы. Я не могла не быть разочарованной, ведь он не был нашей целью.

Я не желала объяснять ему наше положение, поэтому хранила молчание, рассчитывая позднее отдать часы в бюро находок кампуса. Он продолжал поиски, приблизившись к кусту, за которым мы спрятались. Некоторое время он искал,

отвернувшись от меня, но теперь он повернулся лицом, и я застыла.

Его глаза горели красным.

Я не знала что делать, потому что это было ещё одно чудовищное существо, но не то, которое я застала склонившимся над Робертом. Но я не могла позволить ему уйти, так как он мог знать, где находится Роберт. Мне нужно было выступить открыто.

Я поднялась из-за кустов. Он среагировал быстрее, чем я ожидала. Он поднялся и встал в оборонительную стойку прежде, чем я полностью вышла из кустов. Я протянула часы и спросила, не это ли он ищет. Он зарычал на меня.

Я попробую воспроизвести то, что мне удалось вспомнить из нашего диалога:

Я: *Где мой брат?*

Вампир (оскалившись): *Забудь о нём. Это больше не твоя забота. Он теперь другой крови.*

Я (испугано): *Что ты имеешь в виду?*

Вампир (со смехом): *Я имею в виду именно то, что сказал. Думаю, ты всё поняла. Уверен, что доктор Уайт объяснил тебе, что мы делаем с теми, кому оказываем внимание.* — сказал он, приближаясь ко мне,— *Ты всё ещё его сестра. Идём со мной, и я гарантирую, что ты будешь с ним.*

Я: *Берегись, у меня есть оружие.*

Вампир: *Да? И какое же?*

Я выставила вперёд Распятие, так чтобы он его видел, но к моему ужасу, это не возымело никакого эффекта. Он просто стоял там, словно ожидая очередного фокуса. Я быстро выхватила головку чеснока и раскрошила её на землю между нами, сказав: *«Не приближайся»*.

Он шагнул вперёд и наступил носком ботинка на зубчик чеснока.

Я запаниковала, осознав огромный пробел в знаниях доктора Уайта, и мне стало страшно за свою жизнь. Я выхватила флакон со святой водой, вытащила крышечку и брызнула на него. Он слизнул капли, попавшие ему на щёку.

Он шагнул ближе и потянулся ко мне. Я уже собиралась бежать, когда он внезапно повалился, издавая булькающие звуки. Когда он упал на землю, я смогла увидеть деревянный кол, воткнутый в его спину настолько глубоко, чтобы пробить сердце. Доктора Уайта била крупная дрожь. Он проснулся во время нашего разговора и тихонько спрятался

позади вампира, откуда и вогнал кол в это существо.

Мы оба вздохнули с облегчением, но вдруг заметили, что его глаза всё ещё были открыты и смотрели на нас.

— *О Господи*,— вымолвил доктор Уайт,— *Ничего не сработало должным образом?* Он поднялся и приготовился воткнуть в грудь существа ещё один кол, но я вмешалась и убедила его, что мы должны перетащить тварь в фургон, в котором мы сможем допросить его о Роберте. Я видела промелькнувший в его глазах страх, когда сказала об этом, и потому сделала вывод, что я на правильном пути.

Затащив обездвиженного вампира в фургон (то ещё приключение), мы поехали ко мне домой. Я подготовила старый рабочий стол отца и придумала способ фиксации, который, как мне казалось, должен был удержать его, когда он получит способность двигаться; и мы привязали к нему это существо. Перепроверив все приготовления, я медленно вытащила кол, готовая погрузить его обратно при малейшем признаке опасности.

Он простонал от боли, но немедленно стал

вырываться, как только кол был извлечён. Но он был крепко связан, а его сила не соответствовала легендам. Он не мог освободиться. Мы с доктором второй раз за ночь вздохнули спокойно.

Я не буду подробно расписывать методы допроса доктора, но скажу, что они были резки. Он обещал существу скорую расправу, если оно не согласится сотрудничать и не расскажет нам всё про Роберта и пленившего его вампира, включая его собственную причастность к этому. Но никакие угрозы не помогали, пока доктор не показал на занавешенные окна кабинета и не сказал, что оставит его загорать на солнышке. Вампира охватил ужас, и он стал рассказывать нам всё, что знал. Если доктор чувствовал ложь, он подносил зажигалку к его глазам, тогда существо немедленно извинялось, что ввело его в заблуждение, и давало новую информацию. Когда начало светать, я посчитала, что мы узнали всё что могли.

Меня успокоило, что его первоначальные намёки про Роберта — ложь, и что Роберт всё ещё остаётся человеком. Но он был рабом того ужасающего вампира, которого я обнаружила той ночью. Этого древнего вампира из клана Тореадор звали д'Аркон. Наш пленник назвал себя Вильямом, одним из его «Детей».

Он умолял об освобождении, причитая, что он не виноват в том проклятии, которое легло на него. Он призывал нас отпустить его и предать Божьей воле. Ему, похоже, удалось растрогать доктора Уайта, который не переставая бормотал: *«Бедный, бедный мальчик. Жертва сил, неподвластных тебе»*.

Я услышала достаточно. Я не могла позволить жалости остановить меня. Подойдя к занавескам, я одним движением раскрыла их. Солнечный свет хлынул в комнату и на стол, где Вильям издал самый душераздирающий крик, который мне только доводилось слышать. За какие-то мгновения от него не осталось ничего, кроме дыма и пепла.

Доктор Уайт изумлённо уставился на меня; дым вился вокруг него, а затем он опустил голову.

11 октября 1991

Этот инцидент создал между мной и доктором Уайтом натянутость. Я решила расставить точки над «i» и выяснила, что он стыдился своей жалости к вампиру.

Я не думаю, что он проявит эту слабость в будущем.

Мы посовещались вместе по поводу информации, полученной от этого существа. Я привожу эту информацию ниже.

Вампира, которого я встретила с Робертом в ту ночь, звали д'Арконом. Он принадлежал к вампирскому роду, называющемуся Тореадор. Он избрал студеческий кампус своими охотничьими угодьями, поскольку был увлечён артистичными и образованными людьми. Наш пленник, один из детей этого д'Аркона, также был из рода Тореадор.

Из того, как он говорил об их «добыче», я сделала вывод, что им может быть необходима кровь артистов или интеллектуалов, другая же кровь для них менее питательна. Доктор Уайт не согласился со мной, заявив, что вампиры давно бы вымерли, если бы нуждались в определённом типе крови. Он сослался на множество примеров из живой природы, когда избирательность в пище встречается только у животных с ограниченным ареалом обитания. Он считал, что раз вампиры появились, подобно кукушонку в «гнезде» человечества, они разделили и нашу широкую приспособляемость. Более того, добавил он, их приспособляемость куда удивительней нашей, примером чего могут служить их выдающиеся физические способности. Однако он не смог меня переубедить. Пленник показался мне имеющим сильную психологическую, если не физическую, зависимость от определённого типа жертвы.

Дошло до спора между мной и доктором о том, что важнее: влияние среды или происхождение. Несмотря на свои религиозные представления о природе человека, доктор придерживался псевдоскиннерианских[1] воззрений и считал, что вампиры идеально приспособлены к данной окружающей среде. Я же придерживаюсь позиции, что кровь, буквально в данном случае, определяет

1 Беррес Фредерик Скиннер (англ. Burrhus Frederic Skinner) — американский психолог и писатель. Внёс огромный вклад в развитие и пропаганду бихевиоризма — школы психологии, рассматривающей поведение человека как результат предшествующих воздействий окружающей среды.

их поведение, что их род вызывает в них сильное желание и предпочтение определённой добычи. Возможно, мы оба заняли крайние позиции, в то время как истина лежит где-то посередине.

Возвращаясь к тому, что мы узнали о вампире: у него есть клуб в кампусе, где он часто бывает, там знакомые и слуги могут с ним встретиться. Этот дом находится на границе с университетской территорией и каждую ночь в нём было не протолкнуться от различных вечеринок или поздних собраний студенческого философического общества. Там мы сможем поймать вампира в его логове.

Нам не удалось определить местоположение его гроба. Наш невольник клялся, что не знает, где д'Аркон спит днём, поскольку это *«Наиболее тщательно хранимая тайна Сородича»*. Ему несколько раз угрожали огнём, и он не изменил своих слов, поэтому я посчитала, что он говорит правду.

Он, кстати, смутился, когда мы впервые сказали «гроб». Мы с доктором узнали от него, что современные вампиры давно не пользуются гробами, а самоуверенно спят в кроватях, обеспечив себе защиту от обнаружения.

Насколько он знал, Роберт всё ещё был жив и выпил крови д'Аркона. Я дико испугалась, что Роберт превратится в одного из них, но наш пленник объяснил, что Роберта можно сделать вампиром, только если лишить его жизни, выпив кровь. Я спросила, чем грозит питьё их крови. По его словам, кровь наделяет Роберта огромной физической силой, но вместе с тем и глубокой психологической зависимостью от д'Аркона, в котором он теперь отчаянно нуждается.

Итак, Роберт стал вампирским рабом крови.

12 октября 1991

Завтра мы с доктором рискнём проникнуть в дом д'Аркона, попытаемся спасти Роберта и, если получиться, убьём этого вампира.

Я ничего не рассказала о случившемся отцу, даже несмотря на то, что он настойчиво требовал объяснить моё пренебрежение делами фирмы. У меня получилось только предотвратить его вмешательство, так как он всё ещё был на Бермудах. Если он отменит свой выход на пенсию и вернётся домой, я не знаю, как смогу утаить от него это. Он обязательно подумает, что я сошла с ума, и будет винить в этом доктора Уайта.

И Роберт никогда не будет спасён. Я не могу позволить отцу остановить меня. Я должна быть сильной, чтобы сопротивляться ему, как бы тяжело это ни было.

В зависимости от исхода завтрашней ночи, эта запись может оказаться последней. Этот дневник найдут вместе с моим завещанием, а также с подписанными бумагами, гарантирующими, что бизнес моего отца попадёт в руки надёжного финансового консультанта.

Надеюсь, что я всё же напишу ещё хотя бы несколько страниц.

21 октября 1991

Прошло много дней с событий той ночи, и теперь я готова записать их. У меня не получается придумать подходящего предисловия. Вот всё, что мне удалось вспомнить.

Доктор Уайт и я подъехали к университету в двадцать пять минут шестого. Мы прибыли рано. Солнце должно было зайти около 7:30, но мы хотели быть уверенными, что опередим его.

Мы собрали снаряжение и направились к дому, где д'Аркон устраивал свои полуночные гулянки. (Я не указываю адреса этого дома. Из-за

вспыхнувшего пожара он сгорел дотла. Не я его вызвала, и я не хочу даже думать о том, кто это сделал.) Согласно нашему плану, я должна была попасть внутрь, притворившись городским строительным инспектором, проверяющим все здания в окрестностях кампуса. В это время доктор Уайт должен был попытаться пробраться через одно из окон цокольного этажа.

Мой обман удался, и я отвлекала юношу из обслуживающего персонала достаточно долго, чтобы доктор смог войти. Мне показалось, что юноша, принимающий мою «инспекцию», не знал об истинной сущности хозяина здания. Он считал владельца, мистера Жака д'Аркона, ушедшим на пенсию учёным или, в некотором роде, меценатом, позволяющим использовать его дом в качестве клуба для студенческих общественных собраний и вечеринок. Я спросила, появится ли когда-нибудь мистер д'Аркон. И он ответил, что д'Аркон скорее всего будет здесь сегодня ночью. Благодаря этому я смогла использовать мой прекрасный обман, чтобы ещё раз прийти сегодня ночью, сказав ему, что вернусь позже, чтобы лично переговорить с мистером д'Арконом про состояние его дома. Я поскорее ушла, чтобы избежать лишних вопросов.

Я обошла вокруг дома и не нашла ни следа доктора Уайта, что могло говорить только о его успехе. Я прождала два часа и вернулась обратно, высматривая д'Аркона. Если он ещё не приехал, я собиралась ещё раз осмотреть всё, включая подвал.

Ситуация сложилась так, что мой план сработал идеально. Д'Аркон пока не приехал, избавив меня от необходимости тянуть время до того, как я найду доктора Уайта.

Студенческая вечеринка была в полном разгаре, и дом был битком набит студентами всех социальных групп, хотя преобладали громко спорящие слушатели художественного и литературного факультетов.

Я разговаривала по пути вниз, набрасывая на планшетке заметки про «исследуемые» мной стены и дверные проёмы. Мои официозные манеры одурачили их, и никто не помешал мне спуститься. Насколько я поняла их реакцию на моё появление, внизу студенты проворачивали не самые законные дела. Я уловила аромат «травки», а пройдя через несколько комнат, услышала пару фраз на наркоманском жаргоне.

Я нашла дверь, которая, по словам одного студента, вела в винный погреб. Он посоветовал мне не ходить туда, так как это запрещено хозяином. Я сказала ему, что это моя работа, и он просто пожал плечами.

Я открыла дверь и щёлкнула выключателем. Тусклая 25-ваттная лампочка зажглась где-то внизу шаткой лестницы. Я начала осторожно спускаться. Если доктор Уайт внутри, а он наверняка там, поскольку не вернулся к фургону, он должен быть внизу.

Винные стойки целиком заполняли дальнюю стену. Ящики различных размеров были разбросаны по всему полу. Я решила пойти к дальней двери, когда услышала шёпот за спиной. Обернувшись, я увидела доктора Уайта, прячущегося под лестницей в тени.

Я тихо спросила его, что случилось. Он был сильно взволнован и был рад видеть меня. Недавно он едва избежал встречи с «рабом крови» и с тех пор не покидал теней под лестницей. Он был убеждён, что настоящее место отдыха д'Аркона лежит за дальней дверью, где другая пара винтовых лестниц спускается вниз. Он смог пройти только половину пути вниз, когда раб крови начал подниматься.

Я постаралась приободрить его, и мы направились к двери.

Я открывала дверь медленно, настолько тихо, насколько могла. Она была хорошо смазана: знак, что владелец также не хочет лишнего шума. На лестницах никого не было, и я не смогла увидеть в мерцающем внизу свете движущиеся тени. Свет был похож на свет свечей или масляных ламп. Гораздо более привлекательный, чем электрический свет, на мой вкус, но чреватый пожаром. Пожалуй, мы сможем повернуть это в нашу пользу.

Мы начали спускаться вниз по лестнице. Первый же скрип деревянной доски заставил нас замереть, задержав дыхание. Но когда ничего не произошло, мы продолжили спуск.

Внизу находился ведущий вперёд проход, освещаемый рядом свечей со стеклянными абажурами, в конце которого была ещё одна дверь. Деревянные стены были сложены на века. Создавалось впечатление старомодного коридора снаружи викторианской гостиной. Теперь мы слышали голоса, доносящиеся из-за полуприкрытой

самой дальней двери. Говорили по-французски, и я прокляла себя за этот пробел в моём образовании. Если бы это был немецкий или японский, я была бы заранее предупреждена.

Мы оба достали деревянные колья из сумки доктора. Я убрала планшет и, с Распятием в одной руке и колом в другой, первой пошла к двери. Доктор следовал за мной, с тем же «вооружением» наготове.

Мы спокойно прошли две двери, по одной с каждой стороны. Когда мы миновали следующую, я подумала, что мы сможем дойти до комнаты незамеченными. Но едва я подумала об этом, я поняла, что ошибаюсь, так как доктор ахнул позади меня.

Я обернулась и увидела д'Аркона, вышедшего из одной из коридорных дверей позади нас и схватившего доктора сзади. Я застыла на мгновение, вытаращившись на чудовище, которое вцепилось в шею моего брата прямо у меня на глазах. Доктор, дико размахивая руками, сумел расположить их за своей головой так, чтобы Распятие оказалось напротив щеки вампира, и всё время шептал слова католической Литургии. Результат был потрясающим.

Д'Аркон немедленно закричал одновременно от сильной боли и удивления и отскочил от Доктора, схватившись за щёку, на которой я заметила следы ожога. Он уставился на нас, будто бы мы нарушили законы физики, что мы, в некотором смысле, и сделали.

— *Где мой брат?* — крикнула я ему, продвигаясь вперёд и держа перед собой Распятие.

Он взволнованно отступил на секунду, но затем остановился, страх исчез с его лица. Он обескуражено переводил взгляд с меня на доктора. Затем он повернулся ко мне и обнажил зубы в улыбке. Я мгновенно остановилась, ощутив, что он всё понял. Сила креста была с доктором, но не со мной.

Он с опаской двинулся на меня, огибая доктора, но доктор встал между нами.

Тогда он заговорил. Я была поражена: его английский был идеальным; в нём не было ни следа французского, который доносился из комнаты, несмотря на то, что голос был тем же, что я слышала. Должно быть, он услышал наше приближение и вышел позади нас из другого

прохода, который мы не могли видеть. Вот наш разговор:

Д'Аркон: *Я знаю, зачем Вы пришли, и я ценю вашу храбрость. Я недооценил Вас, мисс Баррингтон. Со слов Вашего брата я представлял Вас ограниченной женщиной, думающей только о работе. Но Вы доказали, что я ошибался.*

Я: *Где он? Где Роберт?*

Д'Аркон: *Его нет здесь, он в моих личных покоях. И я не думаю, что он хотел бы Вас видеть, или Вы его.*

Я: *Вы слишком много берёте на себя!*

Д'Аркон: *Я не шучу, мисс Баррингтон. Это в интересах Роберта. Я не лгу.*

Последнюю фразу он сказал с такой злостью и убеждённостью, что я испугалась. Что здесь происходит? Я не понимала, о чём мы говорим. Наивная, наивная женщина.

В этот момент наш разговор прервал выстрел. Доктор упал, кровь из его крупной головы окрасила стены красным. Я взглянула вверх и увидела на лестнице одного из участников вечеринки, целящегося из пистолета прямо в меня.

Я пригнулась и побежала в комнату в конце коридора. Кинувшись за угол, я вышла с линии огня. Я уже поняла, что задумал д'Аркон, поэтому действовала быстро.

Я едва успела занять место ближе к той стороне прохода, которая шла назад параллельно коридору, через который д'Аркон зашёл нам за спину.

Д'Аркон ринулся в комнату из прохода, быстрее, чем я ожидала, и всё-таки я смогла ударить сзади. Я воткнула кол ему в спину. Только то, что он на мгновение остановился, оглядываясь, позволило мне ударить точно. Кол вошёл глубоко и поразил цель.

Его вскрик оборвался прежде, чем он рухнул на пол, его тело оцепенело и напряглось.

Я бежала по проходу, из которого он только что пришёл, роясь в сумочке. Вытащив короткоствольный револьвер .32 калибра, я вскочила в первый коридор через дверь, оставленную д'Арконом открытой.

В дверном проёме, ведущем в комнату в конце коридора, стоял, уставившись на д'Аркона, стрелок с лестницы. Я выстрелила три раза подряд, вогнав все три пули ему в спину. Он булькнул и осел, его ослабевшая рука выронила пистолет, когда он ударился об пол.

Я аккуратно прошла вперёд, не сводя с него револьвера. Он был стопроцентно мёртв. Все пули вышли из его грудной клетки. Одна пробила сердце, и кровь фонтанировала из раны на груди. Я мельком глянула на д'Аркона, чтобы увидеть как его голодный и беспомощный взгляд следит за лужей крови на его дорогом ковре.

Я вернулась в коридор и подобрала сумку доктора. Я положила её рядом с д'Арконом и достала топор. Глаза д'Аркона выпучились, призывали, проклинали и молили одновременно.

Я подняла топор и неуклюже опустила его; тем не менее, это не помешало отделить голову д'Аркона от тела.

Но он выкрикнул ещё одну вещь, прежде чем его существование прекратилось навечно. Ему, должно быть, потребовалась колоссальная сила воли, чтобы преодолеть паралич. Но то, что он сказал, было продиктовано удивительной страстью.

Я сначала не поняла. Мне казалось, что похищение Роберта было вызвано злобными и порочными побуждениями. Но было совсем наоборот. Отчаянное стремление дотянуться из вечности.

Его последними словами были: *«Роберт, я буду любить тебя вечно»*.

Я остановлюсь, так как больше не могу писать. Я продолжу позднее. Я слишком устала, чтобы закончить рукопись сейчас.

22 октября 1991

Я почиваю на лаврах. Я уничтожила д'Аркона, вампира, похитившего моего брата.

Но доктор Уайт глупо погиб из-за обычной пули. Этот человек рисковал собой против мифологического, допотопного ужаса, только чтобы быть поверженным меньше чем за мгновение с помощью пистолета, символа промышленной революции. Я скорблю о нём. О нём… и о ком-то более дорогом.

Я подняла сумку и пошла дальше, зовя Роберта по имени. Я полностью была готова к встрече с ещё одним вампиром, так как Вильям намекал, что есть другие. Роберт не отвечал, и я уже решила идти к другим лестницам, когда

услышала всхлипывания в дальнем углу следующей комнаты.

Я медленно и осторожно вошла, пистолет в одной руке, кол — в другой. Из угла на меня испуганно смотрел Роберт. Когда я подошла ближе и разглядела его получше, то поняла, почему он боится меня.

Его кожа была белой, как мел. Он исхудал, как будто не ел несколько дней. Я знала, чем он стал. Д'Аркон умер, а Роберт стал вампиром.

— *Это несправедливо,*— зарыдал он,— *я не могу бороться с тобой. Пожалуйста, не надо.*

Я не ответила. Я не знала что сказать.

— *Я уйду,*— сказал Роберт. — *Я уйду далеко, и ты сможешь забыть обо мне. Только дай мне жить.*

Он сказал это с такой страстью, с такой жаждой жизни, что я почти поколебалась. Но я знала, чем он стал. Я знала что он будет скоро делать с другими, чтобы поддерживать дальше жизнь, которую он просит сохранить. И что он сделает с другим, спустя достаточное количество лет, чтобы избежать глубин одиночества.

— *Я должна,*— всё, что я сказала ему.

Он не сопротивлялся. Он никогда не боролся со мной. Он всегда уступал.

Господи, что я такое? Он был моим братом.

Кол вошёл легко. Я растянула мышцы, когда махала топором, и они всё ещё не зажили. Возможно, эта боль всегда будет со мной.

Я покинула дом через то же окно, через которое вошёл доктор. Я не пряталась от посетителей вечеринки, которые видели меня на лужайке. Я сделала анонимный звонок в полицию, рассказав про убийство, совершённое в доме, так что они смогут похоронить доктора. Он был хорошим человеком.

Теперь я совершенно одна. У меня больше нет сил управлять бизнесом дальше. Я обдумала, чем буду заниматься.

Мне всегда нравился лес. И снег. Я думаю, что должна уехать от всего этого в горы и начать всё сначала.

ET AUL 10 1992

Глава вторая: Охота

Твой коварно-тихий смех,
Как змея, пленявший всех.
Все отравы знаю я,—
И сильнее всех — твоя.
Лицемерием твоим,
Сердцем жестким и сухим,
Лживой нежностью очей,
Злобой, скрытою под ней,
Равнодушным безучастьем
К братским горестям, несчастьям
И умением свой яд,
Свой змеино-жадный взгляд
Глубоко сокрыть в себя —
Проклинаю я тебя!

— Лорд Джордж Гордон Байрон, *Манфред*
(перевод И. Бунина)

Светает: скоро станет безопасно. Вокруг Вас просыпаются в своих домах остальные люди, быстро проглатывают свой завтрак и выбегают за дверь, чтобы поймать автобус или успеть занять парковочное место и отработать от звонка до звонка. Обычная работа, не то что Ваша. Её они не поймут, не поверят. Но Вы слишком хорошо знаете, что невидимое способно причинить вред. Укусить Вас.

Ваша работа — охотиться на вампиров. Вы встаёте с рассветом, как и остальное общество, но затем ваши пути расходятся. Вы знаете, что ночь слишком опасна для прогулок, особенно после того, как они, Ваша добыча, узнают про Вас и смогут Вас обнаружить. Только особо важные дела, если нет другого выхода, выполняются ночью. Днём они слабеют и поэтому Вы должны нападать днём. Однако найти их — самое сложное. Вы должны найти их, прежде чем они найдут Вас.

Охота сложна, жестока и неприятна. Так почему же кто-то избирает это безумное занятие? И как они вообще это делают? На эти вопросы отвечает эта глава, которая нацелена на то, чтобы дать представление о сути охоты, её мотивах и методах. Кто же они такие, расскажет **Глава 3**.

История охоты

В легендах говорится, что много лет назад существовала гармония между Сородичами и человечеством, вампирами и смертными. Древний город Карфаген был местом, где люди и Сородичи мирно сосуществовали. К несчастью, завистливые римские Малкавиане и Вентру решили уничтожить его. С тех пор никогда больше люди и вампиры не жили в гармонии.

В течение веков между падением Рима и поздним средневековьем сила сородичей возрастала и они начали терроризировать смертных. Крушение цивилизации сыграло на руку некоторым Сородичам, позволив им править с помощью суеверного страха отдельными регионами. Одним из таких регионов была область вокруг Балканских гор. Но власть Церкви возрастала, несмотря на все козни Сородичей, и в руках Инквизиции ведьмы, оборотни и вампиры — все нашли свой конец.

Наиболее опасный и набожный человек возглавлял Испанскую Инквизицию, и его звали

Торквемада. Кроме того, что он вёл войну против нехристиан, он обнаружил, что многие местные аристократы находятся под контролем Сородичей. По его приказу множество из них было осуждено за ересь и сожжено на кострах.

Убеждение, что он учредил пытки в основном потому, что был садистом, возникло недавно. Даже если это и правда, это служило причиной истязания Сородичей лишь в последнюю очередь. Как только они использовали свою власть над кровью, чтобы излечить раны, или если их кровь почти не вытекала, Торквемада получал доказательства того, что они вампиры. Он был весьма искушён в уловках Сородичей.

Безумие охоты на ведьм нарастало благодаря распространению охотников из Испании в Италию и Англию. Сородичи скрывались в тайных убежищах, но для многих было уже слишком поздно. Разъярённые крестьяне, горящие рвением и иногда подстрекаемые другими вампирами, шли к древним убежищам с огнём и кольями и лишали вечной нежизни множество Сородичей.

С великой охотой столкнулись не только Сородичи, но и ведьмы. Все говорящие с призраками карались точно так же: Церковь не терпела сделок со сверхъестественными силами.

Но не только ведьм жгли на кострах. Многие были невинными людьми. В руках Инквизиции невиновные умирали гораздо, гораздо чаще, чем Сородичи. Смертные способны сеять смерть и разрушение в таких масштабах, что и не снились Сородичам.

Также было уничтожено множество Люпинов. Большинство из них убежало в темные глубины немецких лесов, перед которыми смертные испытывали суеверный страх и не решались туда идти. Во Франции всё ещё осталось несколько *гару*.

В результате всех этих безумств смертных Сородичи окончательно собрались вместе и придумали план. Они решили залечь на дно, скрыв все признаки своего существования. Они сделали так, что все истории про них стали восприниматься как сказки и мифы. Строгие наказания ждали нарушителей новых правил. Они назвали это Маскарадом.

Это был величайший успех в сокрытии от человечества фактов об их существовании. С тех пор большинство людей считают, что вампиры не что иное, как существа, сошедшие со страниц книг ужасов. Готические новеллы начала 19-го столетия не смогли никого убедить в ином, хотя некоторые действительно пытались донести до человечества весть о существовании вампиров.

Романтизм также внёс лепту в суету вокруг вампиров. Китс, Шелли и Байрон намекали в своих поэмах на их существование. Байрон даже начал писать историю о вампире, но смог написать только первые три страницы. Его бывший доктор, Полидори, переписал их, расширив до рассказа «Вампир». Возможно, все эти поэты пытались по-своему предупредить остальных о вампирской угрозе.

На всём протяжении истории множество организаций оставили Сородичам шрамы. Инквизиция, теперь известная как Общество Леопольда, продолжает вести борьбу и в наши дни. Арканум был основан в конце 19-го столетия, и он проник в секреты Сородичей глубже, чем когда-либо. Маги то воевали с Сородичами, то объявляли перемирие, хотя некоторые заключали с ними союз. Оборотни всегда ненавидели Сородичей и будут ненавидеть их, пока не погибнет Земля. В настоящее время ФБР, обратившее свои силы на

слухов о существовании вампиров, ставит Маскарад под угрозу.

И всегда найдутся отдельные безвестные герои, которые поднимут оружие против Сородичей. История молчит про них, и оставленные ими дневники частенько теряются на чердаках их семейств или рассыпаются в прах в пыльных библиотечных фондах. Но они всё равно оставят свой след, так как благодаря их усилиям Сородичи испытывают перед охотником страх.

Почему?: Мотивы

Никто не выберет опасное и угрожающее жизни занятие без причины. Голливудский каскадёр, возможно, жить не может без щекочущего нервы ощущения опасности. Пехотинец может ответить на призыв из чувства долга. И у охотника на вампиров несомненно существует причина для подобного безрассудства.

У охотника должен быть мотив. Он отражает причины для охоты, которая приводит к погружению души в беспросветный мрак. Кроме этого, мотив даёт ключ к пониманию цели охотника, будь это уничтожение или исследование, пытки или порабощение.

Существует множество причин для охоты на самых ужасных тварей планеты: месть, ненависть, чувство долга, власть, сила, любопытство, поиск острых ощущений или сумасшествие, — наиболее распространённые из них.

Месть

Жгучая, испепеляющая жажда мести — одна из наиболее часто встречающихся причин для охоты. В основном она направлена на отдельного вампира или его потомство. Вампир мог убить возлюбленную охотника, родственника или друга. В ответ на это ужасное преступление охотник объявляет вампиру вендетту. Такие охотники весьма опасны, потому что они находятся во власти эмоций и жаждут уничтожения. Но их силы как правило исчерпываются после отмщения (если они будут настолько удачливы). В этом случае они обычно прекращают охотиться, но всё ещё могут обеспечивать других охотников информацией и давать советы.

Ненависть

Ненависть — более устойчивый мотив, чем месть. Обычно она направлена на всех Сородичей, а не на конкретного вампира. Как правило, целью является полное истребление всех Каинитов. Такая охота может длиться всю жизнь из-за того, что охотник не сможет успокоиться, пока все вампиры не будут сметены с лица старушки Земли.

Раса Люпинов испытывает ко всем вампирам жгучую ненависть. Несмотря на то, что они редко целенаправленно охотятся, можно только пожалеть бедного Каинита, случайно забредшего на их территорию.

Долг

Острое чувство долга — ещё одна причина, чтобы почувствовать призвание к охоте. Чувство долга может принимать разные формы, но охотники на вампиров чаще всего вершат свои деяния во имя религии или спасения человечества от хищников. Часто этот крестовый поход занимает всю жизнь и передаётся по наследству другим охотникам. Поскольку причины возвышенны и совершенны (долг перед Богом, долг перед человечеством или самой жизнью), то такие охотники редко дают волю жалости. Они могут чувствовать жалость и сильно мучиться из-за этого, но она почти не влияет на их действия. Они знают, что нужно делать, и они сделают это во что бы то ни стало.

Инквизиция — одна из организаций, чьи представители верят, что уничтожение всех вампиров — их нравственный и христианский долг.

Власть

Иногда охотник желает управлять Сородичами. Они могут желать этого по множеству причин, встраивая вампиров в свои планы и схемы. Чаще целью служит пленение Сородичей или ограничение их перемещений, нежели уничтожение. Охотник может быть учёным, желающим избавить общество от различных «сомнительных» элементов, и, узнав о существовании Сородичей, планирующим использовать их в качестве чистильщиков. Иногда охотник может не захотеть раскрывать перед Сородичами своих настоящих мотивов. Это крайне

трудная и опасная задача, так как она требует высочайшего, поистине макиавеллевского навыка политических интриг. Проблема в том, что мало кто владеет этим навыком лучше Сородичей. Обычно необходимо успеть достигнуть своих целей прежде, чем Сородичи обнаружат, в чём они заключаются, или что они были исполнителями этих целей.

Сила

Все жаждут могущества, даже если хотят использовать его только на благо. Вот только те, кто охотится на вампиров в поисках силы, редко делают это не из эгоистических причин. Часто, необходимо сперва получить контроль над Сородичами, так что этот мотив вплотную соприкасается с мотивом власти, описанным выше. С другой стороны, уничтожение Сородичей может быть одним из способов получения силы, возможно, из их крови. Это делает данный путь гораздо опаснее простой власти, поскольку Сородичи слишком быстро понимают, что охотник опасен для них.

Любопытство

Масса причин может возбудить у кого-нибудь любопытство по поводу вампиров, но в большинстве случаев всё сводится к жажде знаний. Как говорится, меньше знаешь, крепче спишь, и в данном случае это верно как никогда.

Арканум ищет подобное знание, а так как они могут своими исследованиями разрушить Маскарад, немногие вампиры добровольно готовы поделиться с ними своими секретами. Любой смертный, подобравшийся настолько близко, должен исчезнуть.

Мотивы Magi[1] разнообразны, но, как правило, включают в себя смесь из власти, силы и, особенно, любопытства. Как можно понять важнейшие внутренние механизмы работы вселенной, если секреты этого ночного племени остаются нераскрытыми?

Развлечение

Сознательно охотиться на вампиров ради острых ощущений — удел психов и людей без чувства страха. Истинный ужас заключается в том, что Вы можете по-настоящему впечатлить Малкавиана. И тогда он может пригласить Вас, не спросив Вашего мнения, поучаствовать в шумном веселье длиною в вечность. Неуравновешенные люди, слишком много витающие в облаках, могут избрать этот путь, считая его новой версией казаков-разбойников — «игроки и клыки». Вероятно, рано или поздно они спустятся с небес на землю (и, скорее всего, рано).

Однако ради удовольствия на вампиров охотятся и по-настоящему сильные люди. Они в большинстве случаев уже привычны к сверхъестественному, а, следовательно, пресыщены им. К примеру, это могут быть охотники за привидениями или профессор парапсихологии, видевший столько, что его уже ничем не удивить. А может быть, они — молодая шпана, в поисках приключений пьющая кровь вампира и ставшая Гулями, потому что это круто.

Уничтожение обычно не входит в цели таких искателей острых ощущений, но если это взбредёт им в голову, они вряд ли будут колебаться. Вместо этого, их целью может быть любопытство или желание показать себя. Так или иначе, остальные смертные должны держаться от этих типов подальше, чтобы не быть втянутыми в одну из их игр.

Сумасшествие

Иногда на вампиров охотятся просто-напросто сумасшедшие. Некоторые охотники, потерявшие связь с реальностью, если она у них вообще была, охотятся на Сородичей по множеству сумасбродных причин. Вообще, у сумасшедшего охотника есть один из вышеперечисленных мотивов, который питает его безумие. Сильное душевное волнение, вызванное местью, могло расстроить рассудок охотника или удовольствие, получаемое от охоты, могло разорвать его связь с реальностью.

Эти охотники могут казаться другим полностью нормальными, пока что-нибудь не заставит их сумасшествие проявится. Вид крови может заставить богатого предпринимателя взбеситься, так что он выбежит с криком в ночь,

1 Мн. ч. от лат. Magus — маг, волхв.

вращая над головой отломанной ножкой стола, в то время как его гости в изумлении будут на него таращится.

Подобные люди опасны для своих товарищей-охотников, с которыми они контактируют. Их непредсказуемость означает, что они могут быть настолько же опасны, как и Сородичи. Кто знает, может они настолько чокнутся, что забудут кто они и что они делают, и даже объединятся с Сородичами, чтобы охотиться на людей. Такие охотники-перевёртыши — излюбленное «сырьё» Малкавиан для создания Гулей. Хотя они и безумны, Узы Крови гарантируют их преданность.

Разумеется, этот список не покрывает весь спектр человеческих эмоций и страстей, поэтому охотник может обладать совершенно иным мотивом. Немало охотников руководствуются сочетанием вышеприведённых мотивов. Месть могла толкнуть кого-нибудь на охоту, но постоянная ненависть могла родиться уже в процессе. Некоторые ищут власти над вампирами, потому что они любопытны им, и они чувствуют, что контроль над ними необходим для получения искомых ответов. Рассказчик не должен ограничивать себя в придумывании интересных мотивов для охотников.

Как?: Методы

После того, как у охотника появятся причины для охоты, он должен узнать как её вести. Использует ли он научные методы, чтобы придумать способ остановить Сородичей, или его направляет религия? Использует ли он магию, чтобы подчинить их, или хитрость, чтобы двигать ими как шахматными фигурами? А может он использует полученные на улице сыскные навыки, чтобы найти их, а затем — большие пушки, чтобы их уничтожить. Ниже перечислена часть методов, которые охотники используют против вампиров. Большинство охотников на вампиров подходят под одну из категорий, но иногда они используют комбинацию из нескольких методов.

Научный метод

Этому методу следуют учёные, изобретатели и все те, кто использует технологии и научные теории для победы над своими мистическими противниками. Научно мыслящие охотники, как правило, считают вампиров не сверхъестественными существами, а обычными людьми с незадокументированным и неизученным устройством организма. Они считают, что при достаточном количестве времени и исследований наука ответит на все вопросы о вампирах.

Охотник-учёный обычно увлечен своей любимой теорией и попытками её доказать. Он может считать вампиров побочной ветвью эволюции человека и нуждаться в образцах для экспериментов. Или же он разыскивает способ победить многочисленные истребляющие человечество болезни и верит, что вампирская кровь содержит в себе лекарство от них — однако Сородич не позволит взять у себя кровь без сопротивления.

А может быть он разыскивает лекарство от вампиризма, чтобы вновь сделать вампира человеком. Он даже может попросить у них помощи, и тогда найдётся немало вампиров, которые, отбросив паранойю, захотят помочь, лишь бы исцелится от своего проклятья.

Учёный имеет одно преимущество над остальными типами охотников. Он является новатором и способен изобретать новые способы и снаряжение для борьбы с Сородичами. Большинство охотников ограничены традициями и совершенно увязли в них, считая любые изменения губительными. Но учёный постоянно раздвигает границы известного, сокрушает препоны на пути воображения. Ничто не способно разъярить его сильнее, чем утверждение о невозможности чего-либо.

Но также он может быть настолько захвачен своими теориями, что не захочет от них отказываться, даже если они окажутся ложными, что может стать смертельным для него и его помощников.

Любопытство, чувство долга (по отношению к человечеству), сила или власть — наиболее распространённые мотивы учёных.

Снаряжение для охоты: Учёному доступен широчайший выбор необычной и уникальной экипировки для борьбы с Сородичами. В **Прах к праху** исследователь сконструировал специальный фонарь, наносящий Сородичам повреждения.

В **Клубе «Суккуб»** другой учёный создал болезнь, действующую на кровь Сородичей. Когда разрабатывается оружие против Сородичей, человека науки ограничивают только его воображение и трудолюбие.

Охотники-учёные могут быть заинтересованы в создании оружия, наносящего Сородичам аггравированный урон, или веществ, отравляющих их кровь. Они также могут разрабатывать новые отталкивающие Сородичей вещества, которые будут более надёжны и эффективны, чем кресты. Возможно у учёного есть идея, как приготовить сыворотку, делающую людей невосприимчивыми к Становлению, — но в таком случае у него будут проблемы с поиском подопытных объектов.

Ограничения: Мало кто из последователей научного метода обладает высокой Верой. Чаще они занимаются нерелигиозным приложением научных законов и теорий и не находят времени или заинтересованности для духовной реальности. Учёные редко знают Тауматургические заклинания, так как наука полностью отвергает существование магии. Большинство считает магию всего-лишь шарлатанством и гипнозом. Тем не менее, существует небольшая часть настоящих учёных, интересующихся парапсихологией. По большей части они не имеют подобных способностей, но понимают, как их можно обратить против Сородичей.

Религиозный метод

Этого метода придерживаются те, для кого религия и вера служат основанием охоты. Догматы их религии являются одновременно источником и силы и ограничений. Вера может дать личности поразительную жизнестойкость, но может также и задать жёсткие рамки убеждениям и восприятию. Очень часто уверенность в многовековых традициях приводит охотника к некоторым поразительным выводам — но слишком поздно. Если его религиозная вера не настолько же сильна, как самонадеянная вера в святые символы, тогда его ждёт сюрприз, когда встреченный вампир не сбежит от знака креста.

Чувство долга часто является мотивацией приверженцев этого метода. Небесные законы могут требовать искоренения всех вампиров или, возможно, положение обязывает охотника предпринять крестовый поход для защиты смертных товарищей от укуса. Власть и сила могут быть мотивом, если религией избрано вуду. Унганы[1] стремятся получить над Сородичами власть, которую они имеют над другими тёмными силами, чтобы осуществить свои магические замыслы.

Снаряжение для охоты: Единственная информация, которой обладает большинство начинающих охотников касательно их жертв, — это мифы и легенды о вампирах. На самом деле, большая часть легендарных средств уничтожения вампиров бесполезна, однако, многие охотники всё ещё не подозревают об этом. Итак, они таскают повсюду запас предметов, который, к сожалению, рано или поздно докажет свою никчёмность. Но если в охотнике есть достаточно Веры, многие из этих вещей помогут ему увидеть следующий рассвет.

Перечисленные здесь предметы работают только при успешном броске Веры, сделанном против Воли вампира. Это зеркальное отражение правил, описанных в **Вампире**. При игре охотниками, именно охотники должны бросать кости. При игре вампирами, используйте изначальные правила или позвольте охотникам и вампирам совершать противостоящие броски против Веры и Воли друг друга; набравший больше успехов побеждает. Смотрите более подробные правила использования Веры в **Главе 4**.

Оружие Бога: Святые символы:

Согласно легендам, демонстрация вампиру святого символа обращает его в бегство, вызванное страхом перед силой символа. Сила, между тем, заключается в пользователе, а не в объекте. В действительности, на вампира действует Вера, способность передать свой взгляд на мироздание. Почему? На этот счёт есть столько же теорий, сколько на Земле религий.

На западе наиболее знаменито христианское Распятие. Это настолько широко известное средство, отпугивающее вампиров, что молодые неонаты могут отступить от него просто потому, что

1 Гаитянские мужчины-жрецы религии вуду.

верят в его эффективность. Но и другие религиозные символы настолько же эффективны в руках того, чья Вера позволяет использовать их. Это может быть сумка с амулетами индейских шаманов или символ вудуистского лоа[1]. А может быть идолом, таким как изображение Будды (иногда потирание Будды «на счастье» действительно помогает!), или даосской каллиграфией, изгоняющей духов.

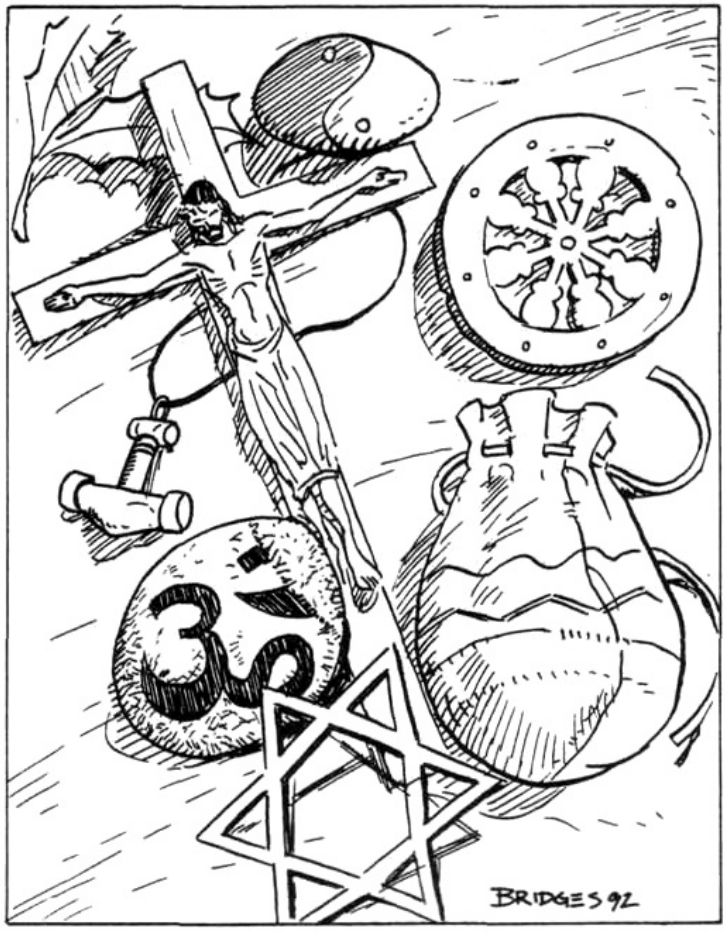
Мастер (или игрок) должен выбрать религию, которой следует охотник, а затем — символ, который лучше всего отражает власть религии над силами тьмы (даже если это всего лишь управление этими силами, как в вуду). Охотник должен обладать этим символом, чтобы изгонять вампиров своей Верой.

Где зло не пройдёт: Святая земля и священные места

Также охотник может полагаться на определённые места, куда вампиры не смогут зайти: места с Верой. Церкви, священные места, древние языческие капища и индейские захоронения, все они имеют «резервы» Веры, которые охотник может вызвать и добавить к собственной Вере, чтобы изгнать вампира. Если никто не использует эту силу, она остаётся скрытой вне зависимости от того, сколько поблизости вампиров.

Мастер должен определить значение Веры святого места, исходя из количества регулярно посещающих его искренних верующих или верящих в его существование и силу, если это малопосещаемое место, вроде индейских захоронений. Это значение Веры добавляется к Вере охотника, когда он использует её для сопротивления Воле вампира, пытающегося войти, куда ему не следует.

Если Вера превозмогает силу воли вампира, вампир обнаруживает, что не может ступить на святую землю. Если он упорствует в своём желании, он должен сделать успешный бросок Смелости, чтобы не впасть в Безумие и не подвергнуться унизительному бегству. Количество успехов, набранное при броске Веры, добавляется к сложности. Провал способен вызвать психическое



расстройство, например, суеверный страх перед святой землёй (может, даже перед освящёнными кладбищами).

Сородич, обладающий Верой (семи-очковое Достоинство) той же религии, что и место, куда он хочет войти, может сделать это автоматически, без броска. Охотник не может воспрепятствовать ему, но всё ещё может изгнать его с помощью святого символа.

Один из верующих может «пригласить» вампира войти. Если приверженец религии, к которой относится это место, пригласит вампира, тот сможет безнаказанно войти, не совершая никаких бросков.

Желая успокоить свои страхи, средневековые крестьяне расширили действие этой силы на свои собственные жилища, веря, что вампир не в силах войти в дом без приглашения. Но эта сила по-настоящему работает только на «местах Веры». Сородичи могут ходить где им будет угодно и лишь их желание будет служить им приглашением.

В случае древних мест, когда-то

1 В религии вуду — невидимые духи, осуществляющие посредничество между Богом и человечеством. Аналог святых. Лоа неисчислимы, как песок на морском берегу, и у каждого есть свой знак, имя и предназначение.

использовавшихся, чтобы умилостивить богов и духов, Веру можно представить в виде запасённой силы. Каждый раз, когда используется Вера такого места, она уменьшается на одну точку, пока совсем не исчезнет, если оно вновь не станет местом религиозного поклонения.

Примеры: Вторая Церковь Христа Эльмхёрста — небольшая пригородная церковь. Поскольку это маленькая церковь, Рассказчик решает, что все её члены — безоговорочно исповедуют Христианство. У этой общины нет кризиса веры. С другой стороны, истовых верующих в ней тоже нет, лишь обыденная вера. И поэтому Рассказчик присваивает этому месту Веру 1. Присутствие грамотного охотника может помешать вампиру войти.

Синтоистское святилище Фуджикавы, расположенное в отдалённом горном районе Японии, также невелико, но все его члены — монахи, посвятившие свои жизни созерцанию Божественной Природы. Так как эта земля почти не оскверняется пришлыми людьми, а немногочисленные паломники избрали путь совершенства, и так как все монахи набожны и всю жизнь проводят в святилище, Рассказчик решает дать этому месту Веру 5. Вампиру будет нелегко проникнуть в святилище, если внутри будет кто-нибудь, способный на сопротивление. Это великолепное убежище для охотника, но только монахи могут оставаться в нём надолго. Если охотник удостоится привилегии остаться, он не сможет покинуть святилище, пока не пройдёт длительный обряд инициации и очищения. Это на некоторое время выведет его из игры.

Только самые святые места на Земле, являющиеся признанными центрами религии, как папские покои в Ватикане (римо-католики) или Аль-Масджид аль-Харам[1] в Мекке (мусульмане), могут обладать 10 Верой. Не имеет значения, сколько там находится верующих, пока представители этой религии согласны считать это место центром.

Пища богов: Таинства

Некоторые предметы, освящённые для религиозных церемоний, также могут воздействовать на вампиров. Вампир, проглотивший мескаль после его освящения на церемонии Церкви коренных американцев, может испытать по-настоящему пугающий опыт и получить аггравированные повреждения по мере того, как наркотик будет распространяться по его организму. Вера жреца противопоставляется Воле вампира, чтобы выяснить, испытает ли он болезненные последствия.

Наиболее известна среди таких освящённых предметов святая вода. В руках истинно верующего христианина святая вода может обезобразить вампира при попадании (вампир получает аггравированные повреждения). Бросается Вера использующего воду, а не освещавшего её; повреждения, нанесённые вампиру, равны количеству полученных успехов.

Вера позволяет творить чудеса. Сможет ли католический священник, совершающий Литургию, претворить хлеб и вино в настоящую Плоть и Кровь Христа? Если его Вера достаточно сильна (бросок Веры против сложности 10 без модификаторов, необходимо три успеха), вампир сможет пить эту Кровь (святотатство!) и насытиться ей. Он должен сделать бросок Человечности -3 против сложности 10. В случае успеха он насыщается (количество полученных Пунктов Крови равно количеству успехов на броске Веры) и автоматически получает значение Веры 1 (семи-очковое Достоинство!). Вдобавок вампир может получить Недостаток: Запрещённая жертва: католические священники. В случае неудачи вампир получает столько очков аггравированного урона, сколько успехов получил священник. Если вампир проваливает бросок, он получает удвоенный урон. Два провала автоматически означают смерть (это Кровь Христа!).

Чеснок: Вообще-то он не работает, но некоторые охотники настолько упорствуют в суевериях, что могут сделать бросок Веры (-5 костей) против вампирской Воли. Ну вы понимаете, если бросок успешен — чеснок действует! Это приводит большинство вампиров в ужасное смятение.

Зеркала: Опять-таки, как и в случае с чесноком, мы знаем, что это не работает — вампиры отражаются в зеркалах. Но Вера временами срабатывает и таким образом, и если охотник

1 (араб. المسجد الحرام, Запретная мечеть) — главная Мечеть, во внутреннем дворе которой находится Кааба.

пробует определить вампира с помощью зеркала и делает успешный бросок Веры (-5 костей) — о чудо! — этот странный тип не отбрасывает отражения! Вампир по прежнему видит своё отражение и может быть удивлён, с какой стати смертный строит ему в зеркале глазки.

Ограничения: Религиозные заповеди ограничивают охотника в том, как он должен действовать. Охотник-шаман может отказываться от использования современных технологий, считая их оскорбительными для духов. Евангельский христианин может отказываться от использования заклинаний или парапсихологических способностей, считая их печатью сатаны.

Оккультный метод

Этот метод использует мощь магии. Он используется Magi и другими охотниками, которые во время охоты на Сородичей привлекают Тауматургию. А также сверхъестественными существами, вроде оборотней и призраков, которые ведут охоту на Сородичей.

Совладельцы ночи: Сверхъестественные охотники

Существует множество охотников на Сородичей, кто, подобно им, находится по другую сторону покрова реальности или, по меньшей мере, заглянул за него. Они являются другими сверхъестественными обитателями мира, ну или части его. Большинство из них ненавидят Сородичей по своим причинам, но так как они вредят вампирам, их можно считать охотниками.

Magi: Сородичи обладают исключительными знаниями и опытом. Им известны многие секреты ночи, которыми пренебрегают смертные. Но есть человеческий орден, ведающий больше древних тайн, чем многие Сородичи, обладающий знаниями, которые передавались из поколения в поколение многие века. Знаниями, которые, что даже более важно, эти смертные могут применить, ибо они познали Магию.

У таких людей есть особые методы взаимодействия с Сородичами. Они обладают заклинаниями, с помощью которых могут подчинять Сородичей, как правило, для того, чтобы вынудить их раскрыть свои секреты или чтобы защитить часть населения от проявления жажды крови. Их обширные познания в магии поразительны, а некоторые колдуны настолько же стары, как и Старейшины Каинитов. Достижение бессмертия часто является их первым шагом на пути к бесконечному знанию.

Маги — странная и таинственная группа, чьи мотивы часто скрыты от остальных. Чего они хотят на самом деле и почему, скрыто пологом ночи. Магическое искусство и наука содержат сокровенное знание, неизвестное современному обществу. Magi, владеющие этим знанием, действуют не так, как остальные люди, подобно тому, как если бы они читали другие инструкции. Истинные причины их действий остаются целиком на совести Рассказчика или игрока, который играет одного из этих таинственных персонажей. Основные мотивы — это любопытство, сила и власть.

Снаряжение для охоты: Их *modus operandi*[1] — магия. Заклинания — вот что они используют против Сородичей, но есть огромное число

1 Лат. — образ действий.

заклинаний и для других целей. Некоторые заклинания предназначены для гадания или слежки на расстоянии, как правило с использованием зачарованного пруда или хрустального шара. Другие — для доминирования и контроля, когда Тауматург использует мистические оковы, чтобы склонить чужую волю на свою сторону. Магические знания связаны с вечным проклятием проявляющимся по-разному: от раздражающей чесотки до ужасной гибели.

Рассказчик свободен в выборе любого количества способов, которыми заклинания Magi могут воздействовать на Сородичей. Эти заклинания главным образом являются ритуалами или церемониями, и волшебник должен обладать некоторым количеством вампирской крови, посредством которой заклинание будет работать. Природа заклинания определяет, необходима ли кровь конкретного вампира или подойдёт кровь любого Сородича. Заклинания доминирования возможно потребуют крови вампира предыдущего или младшего поколения, чем объекта воздействия. Заклинания физического контроля, тем не менее, потребуют крови рассматриваемого вампира, чтобы создать симпатическую связь. В **Четвёртой главе** даны несколько примеров заклинаний, которые могут знать охотники на вампиров.

Только незначительная часть Magi обладает Верой, зато комбинация Веры и Тауматургии делает их действительно устрашающими охотниками.

Ограничения: Все ограничения мистические охотники возлагают на себя сами, например, обет никогда не выходить из дома по вторникам. За обеты можно выторговать магическую силу, для получения настоящего могущества иногда необходимо самопожертвование и дисциплина. Демонолог может заключить сделку с ужасной тварью, которую он вызвал, предлагая служение в обмен на силу.

Чаще, однако, их обеты весьма незначительны и могут показаться дурацкими и нелепыми. Обычно они являются древними, передающимися из поколения в поколение с тех пор, как заклинание было создано впервые. Специфические условия из древнего мира, которые положили пределы заклинаниям, могли выглядеть тогда весьма разумными, но рациональное объяснение почти всегда оказывается затерянным во тьме веков, и теперь они выглядят лишёнными связности или причины.

Природа и последствия обетов остаются на усмотрение Рассказчика и игрока. Не ограничивайте фантазию, чтобы создавать необычные обеты, способные внести в историю изюминку.

Люпины: Не только Сородичи скрываются в ночи. Пока они плетут интриги за запертыми дверями своих величественных небоскрёбов, меж холмов и лесов можно и сейчас услыхать низкий душераздирающий вой. Даже самые несгибаемые и старые из Сородичей чувствуют пробегающий по спине холодок, когда их внутренний Зверь отзывается иррациональным страхом. Страх вызван Люпинами или оборотнями. Возможно кто-то и ненавидит Сородичей сильнее, чем стаи этих зверей, но мало кто настолько же опасен.

Снаряжение для охоты: Когти и клыки Люпинов наносят вампирам аггравированные повреждения, а их ненависть по отношению к Сородичам означает, что атаки не прекратятся, пока с одной или с обеими сторонами не будет покончено. Люпины по-настоящему ужасающи на своей территории, но и на чужой опасны не многим меньше. Несмотря на то, что их можно перехитрить, встреча с одним из них зачастую означает, что хитрить слишком поздно.

Ограничения: К счастью для Сородичей, Люпины водятся преимущественно в сельской местности. Впрочем, они время от времени совершают налёты на пригороды или даже центр города, неся разрушения и хаос.

Духи и привидения: Временами, когда Вы находитесь ночью одни, можно услышать голоса. В лесных чащобах кажется, что ручьи разговаривают, а деревья хватают прохожих. Некоторые старинные дома ночью скрипят и громыхают цепями, а невидимые руки швыряются предметами в незваных гостей. Люди называют эти невидимые и таинственные существа духами. Примитивные племена верят, что всё происходящее является результатом действия духов, но это духи могли им так сказать, чтобы улучшить собственное положение. Они вечно капризны и с трудом идут на контакт. В королевстве духов истина иллюзорна.

Разные виды бесплотных сущностей могут быть духами. Чаще всего это духи умерших, витающие между мирами, боящиеся войти в потусторонний Свет или будучи не в состоянии

отыскать его. Но они также могут быть созданиями природы, помощниками или наставниками животных или нимфами вод. Иногда Духи смешиваются с Феями, и тогда трудно сказать, не являются ли они обоими сразу.

Создания и духи ночи, у которых есть отношения с Сородичами, добрые или нет, существуют в огромном количестве. Между тем, вампиры и духи не всегда ладят. Духи обычно являются задержавшимися душами мертвецов, будь то люди или животные. По разным причинам (чувство вины, любовь, ненависть и т. д.) они сохранили контакт с этим уровнем реальности. Как правило они ненавидят вампиров за то, что те обманули мироздание. Они завидуют их телам и продолжению их существования лицом к лицу со смертными. Также они могут сторониться Сородичей из-за страха, особенно духи, больше ориентированные на природу, для которых Сородичи являются противоестественной аномалией.

Духи, отказавшиеся от перехода в иной мир, особенно ненавидят Вампиров. Они завидуют Сородичам, обладающим свободой передвижения, в то время как сами вынуждены бродить по залам наследственного дома или на месте своего убийства.

Снаряжение для охоты: У духов есть широкий выбор способностей, которые можно применить против Сородичей. Пусть даже страх, вызываемый ими у смертных, как правило не действует на Сородичей. Сородичи уже умерли и хотя они не желают умереть снова, изначальный страх перед пересечением границы между жизнью и смертью пропал. Способности духов обычно предполагают обращение против Сородичей окружающей среды, например, вызов бури или создание под ними расщелины в земле. Эти силы значительно разнятся в зависимости от вида духа, и Рассказчик не должен ограничивать свою фантазию.

Ограничения: Духи бестелесны и соответственно не могут воздействовать на Сородичей физически (за исключением, как было сказано выше, их власти над природой), если только Сородич не находится на астральном плане. Призраки привязаны к определённой местности и не могут уйти оттуда, чтобы преследовать Сородича.

Касательно других существ, путешествующих по миру, мастер должен определять их реакции, исходя из каждого отдельного случая. Кто знает, что Феи думают о Сородичах, ведь они всегда были непостоянным и сказочным народом. Врата Аркадии закрыты для Сородичей, но изредка можно услышать историю-другую о вампирах, которые побывали даже в этом королевстве. Даже наиболее незыблемые законы Фей могут быть нарушены, и нарушаются постоянно — хотя и не без последствий.

Детективный метод

Этот метод для сыщиков, частных детективов и охотников, обладающих острым умом Шерлока Холмса. В нём для выслеживания Сородичей используется дедуктивное мышление и расследование. Охотник — эксперт в поиске улик или опросе свидетелей. Если охотник выходит на кого-нибудь, кто может быть вампиром, он отправляется на место, чтобы окончательно разобраться в своих подозрениях. Охотник говорит с множеством людей, которые были знакомы с подозреваемым, выявляет разногласия в их словах, и иногда следит за подозреваемыми, аккуратно наблюдая за их перемещениями, с целью найти какие-нибудь улики.

Хороший охотник-детектив очень опасен для Маскарада. Убежища оказываются небезопасными под внимательным взглядом этих наблюдателей в плащах-тренчкотах. Охотники-детективы выслеживают Сородичей лучше, чем кто-либо другой.

Наиболее распространённым мотивом служит любопытство, но и любые другие мотивы (например, месть) могут поддерживать охоту.

Снаряжение для охоты: Можно использовать стандартный набор оружия, включающий колья и святую воду, хотя пистолеты и более популярны. Их легко скрыть, можно получить на них лицензию, и они не вызывают столько вопросов, как перевязь с кольями. Некоторые детективы работают по совместительству учёными и могут обладать необычным оружием или следящими устройствами своего изготовления. Другие обладают Верой или знают заклинание-другое.

Навыки Скрытности и Выслеживания (со специализацией в преследовании) необходимы, чтобы идти по следу вампира до его логова. Без них Каинит обязательно заметит следующего за ним сыщика и может решить воспрепятствовать выявлению своих сородичей в будущем. Навык Вождения со специализацией в преследовании тоже хорош. С ним детектив может тайно преследовать другую машину, меняя полосы, изменяя скорость, находясь в слепой зоне или выбирая переулки.

Навык Безопасности полезен, если надо вломиться в особняк вампира, когда детектив обнаружил его местонахождение. Вампир может установить множество современных и дорогостоящих охранных систем, и охотник должен знать, как сделать в них брешь, не запустив ни одной. Плюс ко всему, навыки Драки и Фехтования могут пригодиться, если вампир старомоден и держит морпехов, шатающихся по залам.

Ограничения: Вы должны обладать внимательным открытым умом, чтобы заметить улики и закончить расследование. У охотников-детективов мало ограничений, так как они исходят из всех областей знания, однако они редко владеют высоким значением Веры или других сил.

Лицо под маской: маскировка

Иногда Вы можете захотеть остаться неузнанным, пока выполняете свой долг. В таком случае знакомство с маскировкой вам необходимо. Для этого подойдёт уйма навыков: Актёрство, Хитрость, Имитирование, Камуфляж, Уговоры и даже Гипноз. Хотя иногда необходимы специальные познания, чтобы выглядеть как кто-то другой.

Маскировка: Этот навык позволяет притворятся кем-то, кем Вы не являетесь, выглядя и действуя как другой человек. Этот кто-то может быть реальным человеком или поддельной личностью, которую Вы используете, чтобы добиться своих целей такими способами, как маскировка под известного репортёра, позволяющая получить журналистский пропуск, или вымышленный образ «репортёра», который Вы обычно используете для получения бейджа. Почти всегда это требует таких принадлежностей, как накладные усы, костюмы и даже театральный грим. Пытаясь притвориться кем-то без любой из этих вещей, просто используйте навыки Уговора или Актёрства, но Рассказчик может назначить более высокую сложность.

Пытаясь замаскироваться, бросьте Маскировку + Манипулирование. Количество успехов даст число, на которое Вы сможете уменьшить Сложность броска в любой ситуации, требующей проверки маскировки, например, во время убеждения сотрудника отеля, что Вы на самом деле сестра постояльца из комнаты 23А. Бросьте Уговоры (или Хитрость) + Манипулирование, учитывая количество успехов

Маскировки, которые Вы набрали, маскируясь, изменяющие значение Сложности. В случае же, если Вы пытаетесь убедить полицию, что действительно являетесь мэром, бросьте Актёрство + Манипулирование, учитывая Сложность, модифицированную успехами Маскировки. В обоих случаях подразумевается, что в Вашей маскировке не пытаются найти изъян. Любой, кто будет всматриваться, обнаружит Вашу настоящую личность.

• Вы можете одурачить прохожего накладной бородой, но для этого придётся спрятаться за газетой.

••• Вы можете изменить свою внешность настолько, чтобы войти в отель незамеченным.

•••• Вы можете создать личность, под которую обычно маскируетесь.

•••• Вы мастерски обращаетесь с театральным гримом и можете полностью изменить свой или чужой облик. Такая маскировка позволит Вам пойти на романтический ужин.

••••• Да, господин президент? Ваше притворство выглядит полностью естественным и Вы можете провести Секретную службу.

Метод манипулирования

Это крайне опасный метод, требующий отточенных навыков и проницательности, чтобы манипулировать Сородичами в собственных целях. Он требует деликатности и обеспечения секретности, так как лучше будет, если личность охотника останется неизвестной для объекта манипулирования.

С другой стороны, Сородичи сами мастера манипулирования, потому что могут десятилетиями совершенствовать свои навыки. Охотник должен обладать поразительными навыками, чтобы успешно манипулировать Сородичами, или они, к своему удовольствию, вскоре раскроют его планы.

Однако Сородичи подвержены страстям, и если охотник знает достаточно, как правило несложно дёргать их за ниточки в нужной манере. Чтобы между Сородичами вспыхнула вражда, не хватает только искры, а затем охотник может расслабиться и наблюдать, как разгорается бушующий пожар.

Это тяжёлый способ — пойти на сделку с другими, и Сородичи будут возмущенны этим. Не все Сородичи участвуют в заговорах, а многие активно борются с ними. Таким Сородичам не понравится, если их будут использовать смертные или вампиры. Охотники, использующие этот метод повинны в том, что Сородичи начинают действовать как бездушные машины, просто реагируя на влияние, что иногда сводит на нет их героические усилия в борьбе между человечностью и внутренним Зверем.

Вместе с этим методом чаще всего встречается мотив власти, но помимо него может встречаться множество других мотивов, например, поиск силы. А может быть, охотник ненавидит Сородичей, но достаточно мудр, чтобы не лезть на рожон, тогда он сталкивает их с полицией, уличными бандами, толпой или с кем-то ещё, кого сможет втравить в это.

Снаряжение для охоты: Манипуляторы избирают любые средства, необходимые для управления Сородичами, или которые они планируют использовать против них. Часто, необходимы значительные Ресурсы, особенно, если манипулятор ищет настоящего хозяина города. Это требует внушительной суммы денег на взятки, физическое давление, вооружение и т.д.

Тауматургия — искусство, которое привлекает манипуляторов, поскольку она работает с силой воли и властью над событиями одной лишь мыслью.

Ограничения: Манипуляторы пытаются настолько не ограничивать себя ни в чём, насколько это возможно. Они оставляют кучу потайных ходов, так как не знают кто или что наведается к ним.

Но иногда их поистине нелёгкая деятельность становится слишком сложна, чтобы удерживать ситуацию под контролем, тогда события поворачивают их жизнь в неожиданном для охотника направлении. Это может стремительно обрушить на них самих воздвигнутые ими стены.

Метод огневой мощи

Для части охотников вышеперечисленные методы являются чрезмерно тонкими или требующими слишком много времени, причём без гарантии успеха. Для них излюбленный метод — схлестнуться с Сородичами лицом к лицу, при

поддержке огневой мощи. Лейтмотив этого метода заключается в наиболее быстром и массовом уничтожении вампиров, а это означает пушки. Большие пушки.

Сородичей можно обездвижить, если достаточно сильно ранить, прежде чем они смогут излечиться с помощью крови. Охотник, использующий этот метод, отлично умеет обращаться с самым мощным оружием, много разновидностей которого способно нанести Сородичам существенные повреждения.

Мотивами для этого метода чаще всего служат месть и ненависть, но чувство долга также может заставить охотника атаковать Сородичей в лоб.

Снаряжение для охоты: Всё самое убойное. Штурмовые винтовки обычно хороши, чтобы потрепать вампира, но кол и огонь часто необходимы, чтобы добить его.

Благодаря современным технологиям на сцену вышел новый тип боеприпасов — патроны «Dragonsbreath». Они представляют собой заряды для дробовика, которые воспламеняются при выходе из ствола, выпуская вперёд 20-футовую[1] струю пламени. Это наиболее подходящее ручное оружие для охотника, так как его легко транспортировать и оно безопасное, как дробовик, но при этом наносит Сородичам аггравированный урон. Его пламя требует броска по 6 сложности для сопротивления, и задевает одну часть тела за выстрел. Также используются настоящие огнемёты, несмотря на их громоздкость и очевидную невозможность спрятать.

В сфере телесного контакта многим воинственным охотникам особенно помогает Стрельба из лука. Чем лучше Ваш навык обращения с луками, тем выше Ваши шансы, прицелившись, попасть в сердце. Навык Фехтования со специализацией в деревянных колах или в каком-нибудь другом деревянном заточенном оружии ближнего боя по понятным причинам тоже не будет лишним. Обладание этим навыком тем более необходимо, если Ваша цель обычно не стоит на месте, поражение её в какую-нибудь часть тела ничего не решит. Важно только попадание в сердце.

Руководство игрока предоставляет широкий ассортимент вооружения в разделе Снаряжение так же как и правила по его использованию. Игрок, избравший метод огневой мощи должен заглянуть туда, чтобы подобрать подходящие инструменты.

Ограничения: Подобные охотники обычно не обладают долготерпением. Они не станут ждать поблизости, пока сработают более медленные методы, в то время, как они могут убивать вампиров уже сейчас. Их чрезмерная самоуверенность часто приводит их к Методу неудачника.

Метод неудачника

Любой из вышеупомянутых методов может быстро пойти не так, как надо, заставляя охотника совершить глупую ошибку. Самоуверенность — наиболее распространённая причина Метода неудачника. Как только охотник начинает верить, что ему нечего бояться Сородичей, он обязательно совершит ошибку. Как только он перестаёт оглядываться через плечо, как только он забывает взять крест — всё кончено.

Любой дурацкий способ охоты — это Метод неудачника. Охотник, идущий на встречу Примогенов, чтобы убедить их отказаться от

1 20 футов = 6.1 метра.

злодейских привычек, едва ли вернётся с этой встречи.

Любой мотив охотника сочетается с этим методом: глупость доступна для всех. Рассказчик может свободно вводить охотников-NPC, использующих Метод неудачника, и использовать их провалы, чтобы предупреждать игроков. Если они не поймут подсказку, они смогут поучаствовать в интересной и драматичной сцене смерти — их смерти.

Профессиональный охотник:

Ниже приводится множество вещей и умений, подходящих всем охотникам, независимо от их мотивов и методов. Это вещи, известные всякому хорошему охотнику, и любому охотнику, не имеющему доступа к этой экипировке, или знаниям этих навыков, охота может показаться ещё сложнее.

Оружие

Деревянные колья: Это старинное подспорье не обязательно должно быть настоящими кольями как в кино. Они могут быть также заострёнными деревянными копьями, арбалетными болтами, стрелами или *бокенами* (японские тренировочные мечи из дерева) с заточенным лезвием. В принципе, что угодно, сделанное из дерева и способное пробить сердце вампира с достаточной силой (5 успехов), может обездвиживать нежить. Арбалетные болты в руках умелого стрелка могут быть особенно эффективными, когда охотник не может подобраться поближе к своей цели. И хотя они обеспечивают пробивную способность, редко когда болт проходит навылет (он должен оставаться в сердце, чтобы обездвижить вампира).

Пламя: Огонь можно получить в качестве оружия из множества различных источников: спички, зажигалки и оружие дальнего боя, например, огнемёты. В связи с тем, что огонь наносит вампирам аггравированные повреждения, неудивительно, что у охотников есть средства для розжига.

Охотник может соорудить хорошее самодельное оружие из зажигалки и аэрозольного баллончика. Достаточно просто направить аэрозоль на приближающегося Каинита, зажечь зажигалку, поднести её к аэрозольной струе и вуаля! Огнемёт готов. Как правило, он позволяет выиграть время для бегства. Он требует броска по 5 сложности для сопротивления, и поджигает одну часть тела.

Ацетиленовая горелка — ещё один экспонат из арсенала охотника. Она громоздка, требует защитной маски, чтобы не ослепнуть от горячего пламени, и часто опасна для самого пользователя. Хотя, если Вы вторгаетесь в логово целого выводка, не забудьте прихватить что-нибудь вроде этого. Только постарайтесь не поджечь вокруг себя дом. Горелка имеет сложность 8, и поджигает две части тела.

Солнце: Самый действенный метод уничтожения — это солнце. Если вампир попал под луч солнечного света, можете считать работу выполненной. Но из-за того, что они обычно спят днём, Вы должны сперва найти их, а затем пробиться через Гулей и вытащить их наружу или к окну.

Навыки, Таланты и Атрибуты

Есть множество важных деталей, которым охотник должен уделить внимание, если он планирует охотиться на нежить. Охота — это профессия, и она требует определённых навыков в достижении своих целей. Этот раздел рассматривает Навыки и Дополнения и то, как они используются охотниками.

Познания: Оккультизм со специализацией на вампирах — неплохое решение для начала. Проблема в том, что без личного опыта Вы не сможете отделить достоверную информацию от мифов. Более специализированное Знание Сородичей из **Руководства игрока** надёжнее, но оно приходит только с опытом. Вдобавок можно выбрать Знание Духов или Знание Магов. Иногда духи могут рассказать о Сородичах что-нибудь, чего не услышишь на улице, но понять их тяжело. Знание Магов может предоставить Вам контакты с теми, кто способен вывести на сверхъестественную цель Вашей охоты, но нужно остерегаться, чтобы Вас попросту не использовали для достижения своих целей.

Таланты: один из наиболее полезных для охоты на вампиров талантов — Бдительность. Так

как Сородичи и их слуги попробуют добраться до Вас прежде, чем Вы — до них, Вы должны отточить умение замечать окружающее до бритвенной остроты. *Стоп — что это? Там, в тенях? Это Гуль с пистолетом — в укрытие!* Когда кто-нибудь попытается пристрелить Вас, отсутствие этого таланта может привести к серьёзным «дырам» в боевой подготовке.

Атрибуты: Выносливость является одним из самых полезных атрибутов для тех, кто дни и ночи напролёт посвящает погоне. Иногда охотнику требуются 25-часовые сутки. Без медикаментов — и даже с ними — нелегко соперничать с целью, которая сильнее Вас. Так что держите себя в форме.

Манипулирование может быть необходимым, чтобы убедить полицию не арестовывать Вас. *Там находятся настоящие вампиры, и ты идёшь их остановить? Ну конечно, чувак. Скажи это психиатру.*

Дополнения

Ресурсы: Деньги — сила, и их отсутствие делает и без того сложную работу ещё сложнее. Конечно, деревянные колья «растут» на деревьях, но не всё остальное, что Вам необходимо. Вы либо способны починить машину, когда она сломается, либо теряете след.

Немногие охотники способны работать днём, пока они выслеживают свою добычу. Расчётливые охотники готовятся к потере дохода с помощью инвестиций, наследства или грабежа банков. Другим источником финансирования могут стать отошедшие от дел, но богатые охотники. Они могут быть слишком старыми для продолжения охоты, но они могут спонсировать Вас.

Рассказчик должен часто создавать проблемы с ресурсами для игроков, у которых их нет. Что, они хотят купить огнемёт, да? И где же твои деньги, приятель?

Контакты: Иметь источник, такой как СМИ или полиция, к которому Вы можете обращаться время от времени — весьма полезно. Репортёр газеты или телеканала может дать Вам полное описание того странного ночного нападения, это же справедливо и для полиции. Контакты с полицией можно использовать и другим немаловажным способом: узнавать пределы, за которыми Ваша безумная охотничья деятельность приведёт к аресту или заключению в жёлтый дом. Каждодневные звонки Вашему другу-диспетчеру позволят узнать, не разослали ли на Вас ориентировку.

Оборотной стороной монеты являются контакты с преступным миром. Нужны автоматическое оружие, место спрятаться или машина для побега? Звоните Вашим уличным знакомым. Неплохим выбором будет контакт-другой с охотничьими организациями, такими как Арканум или Инквизиция. У них очень хорошие методы обработки информации, но даже несмотря на это, они могут обронить что-нибудь, что Ваш наученный опытом разум сможет использовать.

Союзники: Опять-таки, полиция — отличный союзник. Несколько друзей на нужных местах дадут гарантию, что на Вас не будет заведено дело. Но берегитесь: определённые офицеры могут неосознанно работать на Сородичей. Быть может, инспектор Джонсон, Ваш приятель-коп со старшей школы, на самом деле находится под управлением Князя города.

Союзники из Инквизиции по-настоящему полезны, если Вам необходима поддержка тяжёлой артиллерии. Они единственные, на кого можно рассчитывать, если необходимо выставить на поле боя пехотинцев.

Сверхъестественные союзники полезны, но отчасти ненадёжны. Есть странствующие по миру призраки, наблюдающие множество вещей, и их можно иногда призвать, чтобы выведать секреты. Люпины также достаточно осведомлены, но Вам лучше сто раз подумать, прежде чем рискнуть на встречу с ними. И на Вас не должно быть никаких следов осквернения природы.

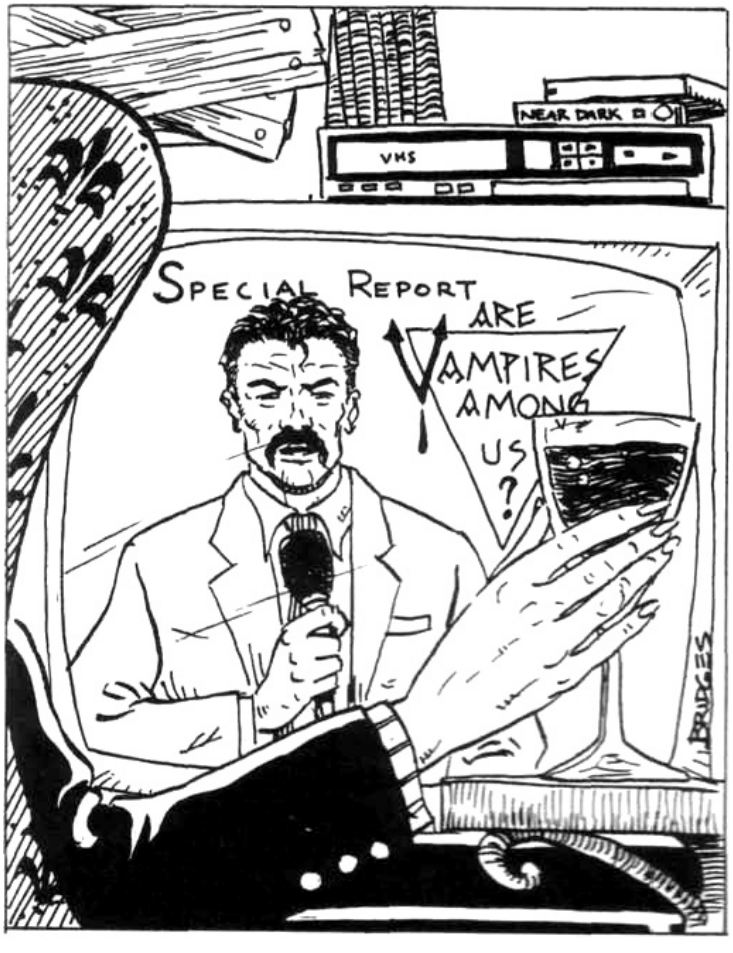
Влияние: Достаточно полезно. Немногие люди пойдут на арест политической фигуры, и немногие Сородичи рискнуть убить её, поскольку это вызовет слишком много вопросов. С этим Дополнением Вы можете лоббировать законодательство, служащее Вашей цели, например, отменять акты о защите информации, отменять право на неприкосновенность частной жизни, получить власть для объявления «охоты на ведьм» против подозрительных лиц (с тайным умыслом обнаружить их хозяев-Сородичей) и другие подобные тактики ФБР. Не беспокойтесь о политкорректности. История оправдает Вас, когда

вампирская угроза будет раскрыта.

Слава: Может быть настоящим проклятием для охотника. Становится тяжело передвигаться незаметно для Сородичей, когда Геральдо Ривьера[1] повсюду освещает Ваше экстравагантное «хобби» в дневных выпусках. Если Ваша охота становиться достоянием СМИ, то Вы станете посмешищем и поводом для смущения у большинства союзников и контактов — а заодно и регулярным гостем на страницах таблоидов (возможно контролируемых каким-либо образом Сородичами).

Между тем, у славы есть множество преимуществ. Слава приносит поклонников, обычно, это верные последователи из числа людей с улицы, которые могут помогать Вам время от времени. Так как Вы можете не знать, кто является поклонником, пока не повстречаете его, их нельзя считать союзниками. *Вы будете удивлены, когда продавец оружия узнает Вас и заверит, что читал все Ваши книги. Он передаст Вам дополнительную коробку с патронами и подмигнёт, смотря при этом в другую сторону.*

С помощью славы Вы сможете повсюду передавать сообщения другим охотникам. Вы можете быть звездой идущего в прайм-тайм игрового шоу про… охотника на вампиров! Вы можете подсовывать в сценарий некоторые настоящие трюки и техники, помогая смотрящим этот канал охотникам. Скорее всего, Сородичи контролируют информационные сети, так что шоу без сомнения закроют после первого сезона, если только Вы не приносите телеканалам столько денег, что даже Они не смогут пойти против Вас.



Опытные охотники теперь могут взять новое дополнение — Репутацию. Она отражает Ваш «статус» в обществе Сородичей или просто показывает, насколько они Вас боятся и признают в Вас угрозу. Она так же отражает, насколько Вы известны и уважаемы другими охотниками на вампиров.

Репутация

Всякий раз, когда кто-нибудь может Вас узнать, Рассказчик делает бросок их Интеллекта + Вашей Репутации против сложности 7. Один успех означает, что в Вас узнали охотника, но не опознали, кем конкретно Вы являетесь. Два успеха — и они знают Ваше имя. Три успеха — и они знают имена убитых Вами вампиров и возможно боятся, ненавидят или преклоняются перед Вами, в зависимости от того, кто делал бросок.

• Некоторые вампиры слышали о Вас. Они могут остерегаться Вас или быть достаточно самоуверенными, чтобы решиться на активные действия. Ваше имя кажется знакомым другим охотникам.

•• Ваше имя знакомо большинству Сородичей, и всё-таки они могут просто подумать, что Вам крупно повезло продержаться против них так долго. Охотники знают о Ваших заслугах и уважают их.

••• Большинство вампиров будут держаться от Вас подальше, если узнают, что Вы в городе. Они могут согласиться голодать, лишь бы не дать Вам ни малейшей зацепки. Вы можете получать предложения о совместной работе от других охотников.

•••• Юстициарии занесли Вас в список врагов Сородичей. Все Сородичи сообщают Князю о любом Вашем появлении. Они страшатся

1 (англ. — Geraldo Rivera) — известный американский писатель, журналист и телеведущий.

действовать против Вас и могут не рискнуть даже своими смертными слугами. Другие охотники считаются с Вашим мнением, не зависимо от того, больше у Вас опыта или меньше.

••••• Сородичи прекращают дела, когда Вы появляетесь в городе. Любой Сородич, наведший Вас на малейший след их деятельности, становится объектом Кровавой охоты. Держаться от Вас подальше в надежде, что Вы поверите, будто все Сородичи мертвы, — это Закон. Вы легенда, занесённая в анналы охоты. Другие охотники на вампиров отчаянно желают, чтобы Вы тренировали их для выполнения миссий.

Жильё

Охотникам нужна база, даже если это номер в захудалом отеле на несколько ночей, которые они проведут в городе. У них должно быть какое-то место, где они смогут немного поспать, собрать записи и сделать необходимые звонки. Ниже перечислены некоторые предметы, необходимые им для обеспечения безопасности.

Ультрафиолетовые лампы — одни из таких предметов. Хотя они и не вредят Сородичам по-настоящему, они часто раздражают и отвлекают нежить. Неплохо было бы установить их вокруг дома на постоянных местах.

Перед сном рекомендуется всегда баррикадировать как двери, так и окна. Многие охотники уже обнаружили, что Сородичам не нужно приглашение, чтобы войти в дом. Также советуем установить систему безопасности, которая сработает, если окно будет разбито или открыто.

В самых разных местах жилья должно лежать деревянное оружие, которое можно было бы быстро достать. Если кто-то уверен в своей Вере, необходимо также установить религиозные символы. Они будут «активированы» охотником, если кто-то попробует войти.

Желательно жить вместе с максимальным количеством других людей. Чем больше свидетелей или людей, готовых откликнуться на призыв о помощи, тем меньше шансы, что Сородич осмелиться на вторжение. Проблема в том, что некоторые наглые Сородичи могут питаться ими, чтобы спровоцировать Вас. Не позволяйте этому слишком сильно повлиять на Вас; просто упрочите свои защитные меры. Если Ваши соседи не знают про охоту, становится труднее защитить их, но с этим Вы мало что можете сделать, ведь недостаточно просто рассказать им обо всём. Они, скорее всего, подумают, что Вы сумасшедший.

Как отыскать вампира

Вампиры — существа ночи и тени. Поиск вампиров может быть наиболее тяжёлой и продолжительной работой. Их обнаружение — первый и наиболее важный навык охотника.

Одна особенность свойственна им всем — бледный цвет кожи. Проблема в том, что у множества людей бледная кожа, и некоторые вампиры могут скрывать даже этот признак, изменяя цвет кожи при помощи косметики или своей проклятой власти над кровью.

Как правило, вампиры худощавы. Их внутренние органы сморщиваются и, следовательно, занимают меньше места. Кровь — единственная пища, которую они могут потреблять, а она не очень-то и полнит. Вместе с тем, многие вампиры, бывшие при жизни толстыми, сохраняют

часть своего веса и в посмертии. В нынешнюю эпоху похудания, может быть трудно отличить чрезвычайно худого смертного от нежити. Впрочем, подозрительное отношение к худым людям — неплохое начало.

Если у охотников есть магическая поддержка или экстрасенсорные силы, то они могут определять Сородичей по сиянию ауры. Она явно отличается от человеческой.

Обычно охотник находит подозрительную цель и следит за ней, пока не узнает, человек это или не человек. Охотнику возможно придётся на это время побыть приманкой, изображая из себя лёгкую жертву для укуса. Это может быть слишком опасно, даже если цель не окажется вампиром.

Где водятся вампиры

Под защитой Маскарада, современные вампиры стали отчасти нахальны. Они часто выходят общаться с людьми, бок о бок с ними участвуя в ночной жизни города.

Ночные клубы и кинотеатры — вот места, куда приходит множество современных вампиров. Охотник должен хорошо знать подобные места поблизости, и вести за ними наблюдение, следя за любым признаком присутствия нежити.

Как только вампир найден и опознан, навыки скрытности и выслеживания необходимы, чтобы незамеченным проследовать за ним в его убежище.

Другой источник информации — новостные газеты и телевидение. Пара часов из каждого дня охотника должна быть посвящена их изучению. Любые таинственные репортажи о нападениях или ночных кражах со взломом необходимо расследовать, чтобы выяснить, не были ли здесь замешаны Сородичи. Удостоверение частного детектива (Влияние 2) поможет получить доступ к протоколам и даже к месту преступления, пока оно находится в оцеплении полиции.

Дни и ночи одинокого охотника

Джонатан Форрестер охотился на вампиров весь последний год. Он обнаружил, что они хитры и неуловимы, и проводит большинство ночей, ошиваясь возле баров и ища их следы. В своей охоте он использует Детективный метод. Каждое утро он читает все местные газеты в поисках любого намёка на деятельность Сородичей. К тому же, у него есть радиоприёмник на полицейской частоте, который постоянно работает на заднем плане, когда он читает прессу. Он приучил себя не обращать внимания на всё, кроме наиболее интересно звучащих сообщений. Когда он слышит что-нибудь интересное, например, сообщение о нападении, в котором девушка была изрезана и оставлена истекать кровью, он запрыгивает в машину и мчится на место, иногда даже обгоняя полицию.

Чаще всего, эти случаи ни к чему не приводят, а их причины оказываются слишком заурядными. Так что Джонатан возвращается домой, ложится подремать после обеда и готовится к очередной порции ночных клубов.

Сегодняшняя ночь не такова, так как в баре появился странный бледный мужчина спортивного телосложения. Джонатан наблюдает со своего столика в углу, расположенного в тени. Чем больше он видит, тем больше убеждается, что это может быть один из них: вампир.

Похоже, что мужчина очаровал девушку, с которой разговаривал, даже несмотря на то, что поначалу она выглядела холодной и незаинтересованной. Но это уже вопрос времени, когда же он убедит её пойти вместе с ним. Джонатан внимательно рассмотрел её. Он уже видел такое же выражение глаз, в них растерянность соединяется с влечением к спутнику: таково вампирское обольщение.

Он оставил на столе немного мелочи, пошёл за ними и как раз успел увидеть, что они садятся в шикарную спортивную машину.

Он бежит к своему старому форду пинто и выезжает на дорогу. Он обучен автомобильной погоне, и его навыки неплохо помогли ему сейчас. (У Джонатана есть навык Вождения 4 со специализацией в преследовании. Рассказчик, зная что водитель другой машины занят разговором со своей приятельницей, устанавливает сложность 5, а затем отнимает единицу из-за специализации Джонатана. Новое значение сложности — 4. Джонатан бросает своё Вождение и Смекалку 3: 4, 6, 7, 5, 2, 3, 5 — пять успехов.) Ему удаётся проследовать за машиной весь путь до пригородного дома водителя, не отставая и не вызывая подозрений. Он проезжает мимо дома, где

остановилась спортивная машина.

Оставив свою машину в следующем квартале за углом, он проскальзывает переулками между задними дворами обратно к дому. Дом обнесён небольшой кирпичной стеной, и Джонатан профессионально проверяет её на наличие охранных систем. (Его навык безопасности — 3. Рассказчик знает, что здесь есть моноволоконный кабель, связанный с сигнализацией, который непросто заметить. Сложность равна 9, и он решает, что необходимо как минимум два успеха. Джонатан бросает свою Безопасность 3 и Восприятие 3: 6, 7, 5, 9, 8, 9. Два успеха!) Он замечает растяжку в последний момент.

Осторожно перешагнув через неё, он проползает до дома под кустами. Свет из большого оконного «фонаря» освещает двор. Джонатан крадётся возле края дома, избегая пятен света на лужайке. Он подкрадывается к окну и медленно подтягивается, заглядывая внутрь.

Внутри он видит мужчину и его «подружку», уже уходящих из комнаты по лестнице. По выражению её лица, он понял, куда они направляются. Джонатан начинает обходить вокруг дома в поисках входа.

Спустя несколько минут поисков, он понимает, что кухонная дверь подходит лучше всего. Он достаёт из поясного кошеля свой набор отмычек и принимается за работу. Скажи ему кто давным-давно, что он будет вламываться в дома, он ни за что ему не поверил бы. Но время всё изменяет. Люди гибнут. Подобно Элизабет, которую вампир обескровил и оставил умирать в расцвете лет. Они все заплатят за действия того вампира.

Джонатан сосредотачивается, отгораживаясь от болезненных воспоминаний. Нужно завершить работу. (Навык Взлома Джонатана равен 3. Замок простой, поэтому сложность равна 6, и нужно набрать только 3 успеха. Бросок можно повторять каждые 30 секунд. Джонатан бросает Взлом и Ловкость 2: 6, 7, 9, 4, 3. Три успеха.) Замок проскальзывает и дверь сдвигается, оставляя щель.

Джонатан быстро убирает инструменты и стягивает с шеи свой крест. Закрыв за собой дверь, он проникает на кухню.

Отсюда не слышно ни звука, за исключением отдалённого смеха вверху. Джонатан уходит с кухни и направляется к лестнице, по пути высматривая спусковые механизмы сигнализации. Он начинает тихонько подниматься по лестнице, стараясь наступать поближе к перилам, где дерево крепче и меньше скрипит. (Скрытность Джонатана равна 3. Сложность равна 4, потому что лестница полностью устлана ковром. Запас костей Джонатана по его Скрытности и Ловкости равняется 5. Это больше, чем требуется, поэтому успех автоматический.)

Он поднялся к комнате, из которой доносился смех. Он вытаскивает кол из перевязи и снимает с ремня киянку. Он безмолвно молится, а затем вламывается через дверь.

Вампир спрыгивает с кровати, где он нависал над девушкой. Увидев Джонатана, она кричит, а вампир рычит, обнажая клыки. Джонатан выставляет вперёд крест, зажатый в той же руке, что и киянка, пытаясь загнать вампира в угол. (Его Вера равна 4. Он бросает её против Силы воли вампира 7, выступающей в качестве сложности. Он выкидывает 3, 4, 6, 8. Один успех.) Вампир шагнул назад, крякнув от боли и растерянности. Но дальше он не отступает.

Джонатан кричит девушке, чтобы она убегала, и она спрыгивает с кровати и выбегает из комнаты. Вампир решил использовать это мгновение, чтобы броситься на Джонатана. (Они оба делают противостоящий бросок навыков друг против друга. Вампир пытается ударить Джонатана, поэтому используется его набор костей Силы и Драки, равный 6. На броске выпало 3, 5, 6, 7, 2, 4. Два успеха. Джонатан пытается пронзить вампира колом. Его набор костей за Силу и Фехтование (колья) равен 7. Сложность равна 6, но ему нужно набрать пять успехов. На броске выпадает 7, 6, 8, 6, 9, 10, 7. Семь успехов, за вычетом двух вампира, остаётся пять!) Джонатан погружает кол в грудь вампира!

Побеждённая тварь падает на пол. Джонатан в очередной раз покончил с ужасным господством кровопийцы.

Джонатан — одинокий охотник, справляющийся с Сородичами один на один. Когда они объединят против него силы остаётся лишь вопросом времени. Но есть и другие, к кому Джонатан может обратиться за помощью...

Братство охотников на вампиров

У этого братства есть недостаток — оно не существует. Одна из важнейших проблем охоты на вампиров — недостаток сплочённости между охотниками. Это работает на пользу Сородичам, поскольку последний раз, когда против них сплотили силы был во времена Святой Инквизиции.

Охотники современности — одиночки, слишком привыкшие к постоянному недоверию окружающих, чтобы доверять кому-то ещё. Даже между группами или братствами почти не было контакта с другими организациями. Арканум и Инквизиция редко советуются друг с другом, поскольку их высшие цели различны. ФБР и АНБ работают по-одиночке, параноидально собирая информацию как о Сородичах, так и о других охотниках и даже друг о друге. Центр по контролю заболеваний пока ещё не знает о существовании вампиров и, соответственно, даже не слышал об Инквизиции. Magi следуют собственным целям. Со средних веков они никому не доверяют и не собираются менять своих привычек. Люпины замкнуты на себе больше, чем кто-либо ещё, и никто не рискнёт приблизиться к ним из страха быть разорванным на куски. Многие охотники на вампиров могут начать охотиться и на Люпинов, если узнают о зверолюдях.

Так что от любой из этих сторон помощи не дождёшься. Если они будут сотрудничать, в любой операции они всё равно будут стремиться к своим собственным целям, которые могут и не совпадать с Вашими. Но Вы всё равно можете приобрести любую из этих организаций в качестве Контактов или Союзников, что сделает Вашего персонажа исключением из правила. Организации по-разному отвечают на Вашу дружбу. Инквизиция чувствует себя обязанной помогать соратникам-«крестоносцам», но они будут ожидать от Вас неукоснительно точного следования нелепой цепи приказов в каждой миссии, в которой они помогут. Арканум жаждет знания, и если Вы немногословны, им это не понравится. Они предоставят помощь лишь в обмен на информацию. ФБР или АНБ вцепятся в Вас как ястреб, пока Ваши замыслы не станут им абсолютно ясны. В свою очередь, собственные замыслы они никогда Вам не откроют. В ЦКЗ посчитают Вас психом, если Вы не предоставите серьёзные доказательства. Magi будут отвечать каждый по своему, в зависимости от того, к какому конкретно Magus Вы обратитесь за помощью. Если Вас с Люпинами не связывают узы глубокой дружбы, даже не думайте просить их о помощи. Если Вы хорошо знакомы с одним из них, он ответит исключительно в интересах своей стаи и сделает вид, будто и Вы горячо желаете того же самого.

Охотничий домик

Иногда становится одиноко. И иногда работа настолько тяжела, что Вы просто не можете её выполнять в одиночку. Многие охотники собираются в небольшие неформальные объединения. Они объединяются, чтобы брать Сородичей числом, а не тактикой в одиночку.

Группы персонажей могут быть именно такими. Некоторые из них могли состоять, а может и до сих пор состоят, в более крупных объединениях, например, в Аркануме. Но по множеству причин, типа злости из-за бездействия или бюрократизма крупных групп, они порвали с

ними, или вступили в небольшие банды, которые разделяют их желание лично дать Сородичам бой.

Успех маленьких групп в большой степени зависит от сыгранности их членов. Если среди них нет взаимопонимания, пройдёт не так много времени до очередного распада. С другой стороны, из чувства долга можно вытерпеть и большее, даже раздражающие привычки соратников.

Даже небольшим группам необходима хотя бы некоторая организованность. Кто-то должен быть формальным лидером, как правило, это наиболее опытный охотник или самый умелый тактик. Охотники в этих группах могут разделяться по специальностям. Например, нищенка хороша в поиске убежищ Сородичей, в то время как бывший наёмник — в забивании колов.

Названия важны для установления личного единства и групповой морали. Небольшая компания единомышленников, охотящихся на Сородичей по религиозным причинам, может называться «Братство Света». Группа, больше направленная на месть, может называться «Пылающее солнце» или «Солдаты возмездия». Существует маленькая разношёрстная компания мистиков под названием «Внутренняя Тьма», желающая пробудить Сородичей к Голконде и показать им очаг неприступной человечности, который они скрывают в своих сердцах. Большинство вампиров не доверяет им и злиться на них, поэтому они должны «принудить» их к пробуждению.

Такие неформальные объединения как правило ни на что не похожи и включают такие архетипы, как Ловкач, Фрик, Головорез, Щёголь и Мечтатель. Эти группы не всегда существуют долго, но иногда они могут вырасти в масштабную организацию.

Трофей: Уничтожение Сородичей

Я устал на охоте и крепко усну.

— Лорд Рэндал, безымянная баллада

Случается, что охотник достигает своих целей, будь то уничтожение вампира, власть над ним или утоление любопытства. Когда это случается, ему необходимо поставить себе новые цели, хотя это может означать и уход на покой. Когда нечто, в течение долгих лет владевшее Вашими мыслями, навсегда уходит в мир иной, возможно, и Вам необходим отдых.

Иногда цель заключается в том, чтобы предоставить миру доказательства. Мёртвые Сородичи не подходят для этого, так как они слишком быстро обращаются в пепел. Но проткнутого колом и обездвиженного вампира можно показать другим. Поймать одного сложно, но притащить его в авторитетную газету или на телевидение может оказаться ещё сложнее.

Смогут ли персонажи в игре по охотникам собрать достаточно доказательств, чтобы взорвать Маскарад, остаётся на усмотрение Рассказчика. Возможно, им удастся уговорить местного шерифа взглянуть на доказательства, но тут внезапно появятся правительственные агенты на чёрном лимузине. После чего они остановят дело и уничтожат за Сородичами все следы, указав персонажам, что если те проболтаются хоть о чём-нибудь, то окажутся в тюрьме строгого режима. Их миссия может быть обречена на провал с самого начала, либо они могут стать искрой, разжегшей огонь Геенны.

Другой проблемой, с которой охотник сталкивается рано или поздно, является осознание того, что не все Сородичи — кровожадные монстры, какими могут изначально ему показаться. Охотник выслеживает вампира до его убежища и уничтожает его, а затем натыкается на его дневник, в котором говорится о его отчаянном желании жить, не принося смертным вреда. Прочитав дневник, он понимает, как часто вампир рисковал умереть от истощения или впасть в безумие, избегая пить человеческую кровь. По мере того как охотник всё больше и больше читает о его мужестве и любви к человечеству, он не может не понять, что уничтожил невиновного, трагическую жертву. И что, окажись он в той же ситуации, он никогда бы не сумел быть столь мужественным, как этот вампир. Он понимает, что его безумная ярость, его жажда уничтожения

сделала его более бесчеловечным, чем когда-либо был мнимый монстр.

Это может заставить охотника бросить охоту и устало уползти прочь, признавая поражение перед силами ночи и забывая о том, что обнаруженное в вампирах добро не отменяет зла.

Обычно упорная, охота никогда не кончается по-настоящему. Кто-то один может покончить с охотой, но это не означает, что Сородичи бездействуют в мире, и всегда найдутся другие, чтобы выследить их.

В конце концов, настоящая награда для охотника — это драматизм охоты, волнительные моменты, когда он или она может сделать мир лучше, и самостоятельно или вместе с другими охотниками помешать тёмным сверхъестественным силам терзать человечество.

Глава третья: Охотники

Keep gude company, and ye'll be counted one of them.
(Скажи мне, кто твой друг, и я скажу кто ты.)
— Шотландская поговорка

Многим группам и организациям мира известно о существовании Сородичей. Некоторые из них были основаны только для охоты на Сородичей. Другие, как отдел специальных расследований ФБР, были созданы по другим причинам, но обратили свои внимание и энергию на поиск Сородичей. Ниже рассматриваются наиболее опасные для Сородичей группы: их структура, мотивы и методы.

Целеустремлённый смертный-одиночка достаточно опасен для Сородичей, поскольку вампиры отчаянно хранят свои секреты от общества смертных, но когда смертные собираются вместе, объединяя свои силы против Сородичей, угроза становится очевидной. Возможно, именно поэтому Камарилья пережила нелёгкие годы своей хаотической юности, в то время как только наиболее самоуверенные сомневались в необходимости совместного противостояния этим треклятым сообществам смертных, сующим носы в не своё дело.

Описанные здесь группы представляют наибольшую угрозу Сородичам и, в основном, действуют в национальном или даже мировом масштабе. По всему миру существуют более маленькие региональные группы, весьма опасные у себя дома, но по различным причинам не распространяющие своё влияние куда-либо ещё. Это может быть местная ложа Оддфеллоуз[1], знающая о существовании Сородичей, члены которой собираются вместе, чтобы использовать свои связи с обществом против нежити. Эти действия могут быть почти неэффективны, но их информированность о Сородичах и твёрдое решение сражаться с ними достаточны, чтобы сделать их угрозой Маскараду. Князья должны осторожнее обращаться с этими старыми добрыми парнями.

Отдел Специальных Расследований ФБР

Федеральное бюро расследований интересуется главным образом федеральными преступлениями и выявлением угроз американскому обществу. Один из методов организации по получению развединформации о событиях, затрагивающих американцев, представляет Отдел специальных расследований.

История

Отдел Специальных Расследований был создан при Бюро в начале 1950-х. Официальной заявляемой его задачей было «расследование случаев необъяснимого и длительного характера с целью выяснения раз и навсегда, являются ли эти явления ложью национального масштаба, или же имеют в основе своей некую долю достоверности». Среди расследуемых дел были случаи с замеченными НЛО, Снежным Человеком, прочие странные происшествия, а также сообщения о призраках.

Их метод действия заключался в направлении агентов на место для расследования всевозможных «странных инцидентов». В 50-х и

1 Oddfellows (Рус. — Чудаки) — Великобританское общество взаимопомощи масонского типа. 18 век.

60-х большинство сообщений касались НЛО. Иногда агенты устанавливали подслушивающую аппаратуру в домах известных людей со странностями. По этой причине, Отдел прославился своей легендарной способностью реагировать на инциденты ещё до появления официальной информации. Это и послужило основой для множества сообщений о замеченных в местах предполагаемого появления НЛО «Людей в Чёрном». Отдел Специальных Расследований был, и до сих пор остаётся тайной среди прочих служащих Бюро, так что агенты могут не представляться как сотрудники ФБР.

Однако вся эта активность была лишь ширмой для прикрытия основной цели агентства: выявлять и истреблять вампиров.

Специальные Расследования по сути выросли из столкновения с вампирами в 1930-ом. Чарльз Горнер был правительственным агентом, оказывавшим поддержку Элиоту Нессу в его кампании против Аль Капонэ. Во время расследования Чикагского подполья, он обнаружил некоторых людей Капонэ, грузящих спиртное для последующей транспортировки за пределы штата. Чарльз выпрыгнул из засады и тут же был атакован лидером гангстеров, который обнажил клыки и сильно укусил Горнера в шею. Вампир оставил агента умирать и лишь несгибаемая сила воли Чарльза позволила ему доползти до телефонной будки и вызвать подмогу.

Впоследствии Горнер взбирался по карьерной лестнице ФБР до тех пор, пока в его руках не оказалось достаточно нитей для создания Отдела Специальных Расследований, благодаря которому он и собирался открыть охоту на вампиров.

Текущее состояние

Начальником Отдела с 1980-ого года является Джордж Феррис Томассон, успешный агент ФБР Гуверовской[1] закалки.

Он перевёлся из Отдела Убийств в Специальные Расследования ближе к концу 60-х, после обнаружения вампира во время охоты на серийного убийцу. Для прагматичного и консервативного агента это было шокирующим открытием. Он, один из немногих, был в курсе существования Специальных Расследований, однако полагал, что они занимаются лишь составлением списков потенциальных шпионов-коммунистов.

В то время начальник Отдела, Горнер, понимал, что после встречи Томассона с Сородичами он просто обязан был его заполучить в штат сотрудников. Чарльза впечатлил послужной список Ферриса и, по его мнению, Томассон обладал соответствующим складом ума и здравым реализмом, которые требовались дабы избежать чрезмерного эмоционального погружения в работу. Однако по мере того, как Феррис обнаруживал всё больше и больше фигурирующих в делах Специальных Расследований Вампиров, он становился всё более и более параноидальным. Ныне, в качестве начальника Отдела, Томассон ведёт кампанию по уничтожению Сородичей и не остановится до тех пор, пока не получит достаточных и достоверных данных о возможности использования вампиров в американских интересах.

Официальной «формой одежды» Специальных Расследований является печально известный чёрный костюм и тёмные очки. Также в их распоряжении имеются чёрные кадиллаки из правительственного автомобильного пула.

По причине урезанного финансирования (стараниями борьбы между отделами или же происками Сородичей), количество оперативных агентов составляет всего лишь пять человек. Томассон имеет заместителя в Вашингтоне, Джеральда Осборна, а также трёх научных экспертов.

С целью обнаружения Вампирского следа, Феррис регулярно посылает агентов на расследования дел о серийных убийцах. Добытые сведения о Сородичах обеспечили Отделу потрясающий уровень раскрываемости преступлений, хотя в большинстве случаев обвиняемые оказывались козлами отпущения, подставленными Сородичами для поддержания Маскарада.

Томассон со всеми своими агентами

1 Джон Э́дгар Гу́вер (англ. John Edgar Hoover, 1 января 1895, Вашингтон — 2 мая 1972) — американский государственный деятель, занимавший пост директора Федерального бюро расследований на протяжении почти полувека, с 1924 года до самой своей смерти в 1972.

обладают Знаниями о Сородичах и Духах, плюс к этому более широкими познаниями в Оккультизме. Кроме того, сотрудники Отдела хорошо подкованы в вопросах о странных, необъяснимых явлениях и знаменитых оккультистах Америки, хотя по сути они их не понимают. Отдел просто знает то, что сообщают и во что верят люди. Томассон ещё не получил доказательств существования оборотней, однако случись такое, он непременно направит своих агентов на их выслеживание. До тех пор, никто из агентов не обладает Знанием Люпинов.

Мотивы

Главной задачей Томассона является интенсивный сбор информации по Сородичам для более эффективного истребления Вампиров и разрушения их замыслов. Конечной целью он видит установление Федеральным Бюро Расследований полного контроля над Сородичами. Феррис убеждён, что сверхъестественные способности Вампиров можно применить для исполнения особо важных и секретных операций против «нежелательных» элементов американского общества. Другими словами, Томассон обирается воспользоваться Сородичами для устранения людей, по его мнению опасных для США, таких как коммунисты, социалисты, ультралевые экстремисты, феминистки, игроки в ролевые игры, интеллектуалы и радетели за политическую корректность.

Он не обладает достаточными знаниями о Сородичах, дабы осознать насколько трудно будет посадить их на поводок. Также Феррис не в курсе макиавеллистической политики общества Нежити.

Методы

Основным методом, используемым ФБР, является Детективный метод. Их основная цель состоит в сборе информации, и для выслеживания своей «добычи» Отдел использует самые передовые технологические достижения. Дополняется это Методом огневой мощи. Агенты прекрасно осознают, насколько опасны могут быть Сородичи и не могут себе позволить быть застигнутыми врасплох. Лучшей защитой отдел полагает хорошую атаку в лоб.

Что им известно

Специальным Расследованиям удалось добыть следующую информацию:

Вампиры, или как они себя именуют, Сородичи, разделяют себя на кланы, которые, в свою очередь, входят в ещё большую организацию под названием Камарилья. Также как и в Америке, в сообществе кровососов имеются анархические элементы, стремящиеся разрушить организацию. Смыслом деятельности Камарильи является сокрытие факта существования Сородичей от нормального населения. Вампиры называют это Операцией Маскарад, она была разработана как ответ на действия Великой Инквизиции в период Средневековья.

На данный момент известны следующие кланы:

Вентру — предводители Камарильи. Каждый город имеет Князя, обычно члена этого клана.

Бруха — оппозиционная политическая партия, крайне левые, если принять Вентру за крайне правых. В их кругах витают опасные бунтарские настроения и сами по себе эти Вампиры склонны к непокорности.

Носферату — все члены данного клана омерзительны на вид, но именно на них лежит задача по поддержке разведывательной сети Сородичей. Конфискация документов этого клана является первичной необходимостью, однако до сих пор агентам не удалось заполучить данные записи.

Тремер — эти Вампиры считают себя оккультистами и проводят исследования в данной области. Больше про них ничего не известно.

Вероятно существуют и иные кланы, но по ним информация отсутствует.

Методы борьбы: Традиционные способы борьбы, наподобие крестов, чеснока, зеркал и проточной воды против Сородичей доказали свою полную неэффективность. Деревянный кол, вбитый в сердце (удар должен быть нанесён точно сквозь орган) приводит к параличу вампира на неопределённый промежуток времени. Контакт с огнём и солнечным светом приводит к существенным энтропийным последствиям, убивая Сородича за считанные минуты, а иногда и секунды.

Союзники: За Сородичами обнаружилась способность управлять нормальными людьми

посредством предоставления им своей крови. Данное действие устанавливает некое подобие психического контроля (смотри доклад Бюро по Гипнотизму). Кровь также одаривает испившего огромной силой. На данный момент Отдел не нашёл способа различать этих «Гулей», как их зовут Сородичи, кроме как по анализу крови.

Опознание Вампиров: В большинстве случаев Сородичи бледны и худы, и соответственно не появляются днём. Кроме этого, внешность их варьируется в огромной степени. Вампиров всегда можно опознать по анализу крови (смотри доклад Бюро по Крови вампира). Образец был добыт и по результатам разительно отличался от известных типов крови. Однако судебным экспертам департамента не удалось распознать каких-либо мистических свойств, хотя некоторые тромбоциты имеют схожесть с кровью земляного червя.

Внимание: Никогда не приближайтесь к Вампиру без подстраховки Агентства.

Структура Отдела

Специальные Расследования подотчётны лишь Директору Бюро. Каждый новый глава ФБР в личной беседе ставился в известность о существовании отдела. С тех пор, как Гувер вышел из стен Агентства, Томассон скрыл истинные цели отдела от новых глав ФБР, опасаясь, что его доказательствам существования Вампиров никто не поверит. Он не мог рисковать урезанием финансирования, так что Феррису пришлось сфабриковать множество докладов, касающихся способности Специальных Расследований выявлять опасных преступников и серийных убийц. На данный момент эта тактика доказала свою эффективность в поддержании режима секретности.

В массе своей, большинство оперативников и не подозревают о существовании Отдела. Те же, кто находятся в курсе дел, полагают Отдел Ферриса всего лишь сборщиками информации. Глава Отдела по Расследованию Серийных Убийств в последнее время крайне заинтересовался поразительными успехами Специальных Расследований в розыске и обнаружении маньяков. Он попросил доступа к архивам с целью создания перекрёстных ссылок для поднятия эффективности работы. Томассон предоставил своему коллеге лишь поверхностную информацию, безо всякого упоминания Сородичей.

В распоряжении Отдела находятся пять агентов, на которых можно наткнуться по всей территории США. Их направляют на самые различные расследования, но Феррис делает упор на делах, в которых может всплыть след вампиров. Одного агента послали по следу зловещего серийного убийцы, орудовавшего в пригородах Вашингтона, но розыски пока результатов не дали.

В самом Вашингтоне базируются трое научных экспертов, иногда выезжающих на проведение полевых исследований. Приоритетным направлением исследований является изучение крови Сородичей, однако чрезмерная секретность лишает их возможности получения сторонней помощи, которая могла бы пролить свет на тайны состава крови. Если их способности к изучению сравнятся с ЦКЗ, то жить Маскараду останется недолго

Также имеется административный ресурс, выполняющий ежедневную бумажную рутину

отдела. Они управляют всеми делами, за исключением касающихся Сородичей. Эта ценная информация храниться в потайном сейфе в кабинете Томассона и лишь ему известна комбинация с местом расположения тайника (в полу под креслом Ферриса).

Игра агентом Специальных расследований

В качестве отправной точки при создании персонажа можете использовать Правительственного агента из **Вампира**. Сотрудники Специальных расследований имеют как минимум 3 точки в Познании Оккультизм со специализацией в Сородичах. Другими специализациями могут быть НЛО, Чудовища, Привидения, Парапсихология и Магия. Рассказчик может позволить Вам приобрести за опыт более точные Познания — Знание Сородичей или Знание Духов.

Все агенты Специальных расследований обладают Дополнениями Союзники 5 (коллеги из ФБР), Влияние 4 (Следственные ресурсы федеральной полиции) и обычно несколькими Контактами.

Умение обращаться с огнестрельным оружием необходимо, и Томассон хочет, чтобы его агенты превосходно умели пользоваться штурмовыми винтовками. Нашпиговав вампира свинцом насколько можно быстрее, агенты надеются вырубить Каинита на время, достаточное, чтобы обездвижить его колом.

Распространёнными Архетипами являются: Интриган, Директор, Конформист, Брюзга и Традиционалист.

Реакция Сородичей

По строжайшему приказу Камарильи все Сородичи должны держаться как можно дальше от Отдела. Юстициарии время от времени проводят кампании по дезинформации Специальных Расследований, но даже это считается сверхрискованным мероприятием. Князь Вашингтона не оставляет попыток убить Томассона, полагая, что без его руководства организация развалится, или хотя бы перестанет охотиться на вампиров. Однако Старейшины Вашингтона и прочих городов считают риски неоправданными и предостерегли Князя от подобных необдуманных и опасных действий. Но если представиться шанс, Князь без сомнений его не упустит.

Советы Рассказчику: Специальные расследования — это организация для тех охотников, кому по душе оружие и возможность использовать его против Сородичей. Поддержка Федеральной полиции способна защитить их от необходимости объяснять любое вооруженное столкновение на улицах, но даже у этой поддержки есть пределы. Они агенты разведки под прикрытием, и Томассон ожидает, что они будут действовать соответствующе; другими словами, помалкивайте о Сородичах. Томассон не желает вызвать панику у населения, которая возникнет, если о вампирах узнают. Вдобавок, он чувствует, что для убеждения общественности потребуется несметное количество доказательств, и он ничего не опубликует, пока он их не получит. В этом смысле, он на самом деле защищает Маскарад.

Агентство национальной безопасности (АНБ)

Наиболее могущественная организация американского правительства по безопасности, АНБ — это секретное разведывательное агентство, действующее за спиной остальных. Задумывавшееся главным образом как организация по сбору и распределению информации, АНБ обладает весомым авторитетом, когда дело доходит до обеспечения национальной безопасности. Например, у АНБ есть запасное правительство, готовое принять власть, в случае, если основное потерпит неудачу, будет ли она обусловлена иностранным вторжением, ядерной войной, междоусобицей или другой причиной.

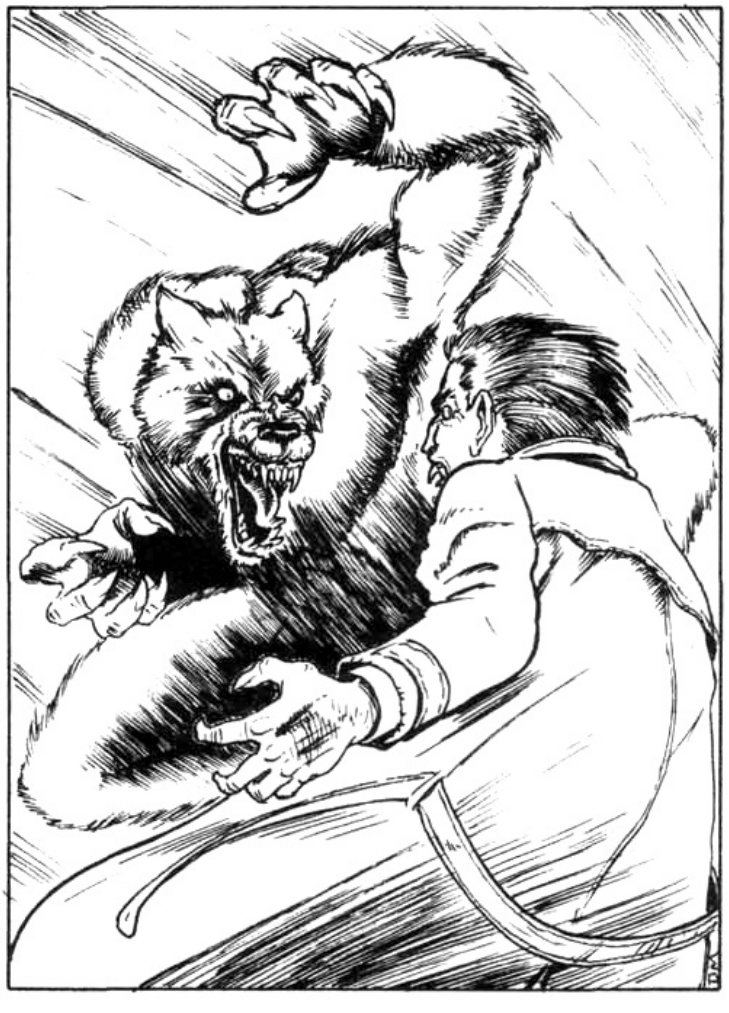
Агентство обладает громадной юрисдикционной властью для обеспечения безопасности правительства Соединённых Штатов. Поэтому, обнаружь оно существование Сородичей, силы, собранные против них, были бы феноменальны. Существенная информация, хранящаяся в их банках данных, указывает на наличие нежити, но пока ничего не предпринимается. Проблема состоит в том, что

некоторые агенты уже знают о Сородичах, и это знание может погубить агентство.

Только трое оперативников АНБ приблизились хоть к какому-то знанию о нежити — Брюс Хиггинс, Морис Эдвардс и Фелисити Прайс. Эти трое — сердце бюро контрразведки АНБ, в чьи обязанности входит защита Соединённых Штатов от «внутренних угроз». Они служат его мозговым центром, собирая данные от разных источников, вычленяя из них главное и передавая собранные материалы обращающимся к ним высокопоставленным политикам. Все они крайне опытны в обращении с компьютером, в исследованиях и в других аспектах своей работы.

Эта троица работает вместе начиная с конца 1970-х, и собрала существенную информацию в сфере собственных интересов. Эдвардс, к примеру, использовал своё положение, чтобы собрать самую обширную спортивную базу данных во всём мире, и с её помощью обеспечивает себе выигрыш у букмекеров.

Двое других тоже имеют собственные интересы, Хиггинс и Прайс, оба некоторое время



интересовались паранормальным. Так как их коньком были необычные преступления, они собрались вместе несколько лет назад, чтобы составить исчерпывающий отчёт о странных и необъяснимых событиях. С течением времени и увеличением собранных ими знаний, они начали замечать в данных структуры, такие же, какие оставляют диверсанты и шпионы, и обнаружению которых они были обучены. Тайно манипулируя оперативниками агентства и источникамиинформации, чтобы получить необходимую им информацию, эти двое пришли к пугающему выводу — вампиры и оборотни действительно существуют.

Поражённые собственным открытием, они начали потихоньку умножать свои знания. Избрав соседний Балтимор в качестве пробного участка, они быстро вычислили местоположение убежищ ряда вампиров. Чтобы узнать побольше об этих таинственных существах, Хиггинс и Прайс методично стравливали двух вампиров друг с другом. Они решили провести парочку операций, чтобы разозлить вампиров, например, довести основной источник дохода одного до банкротства, или конфискацию убежища другого, в то же время они всегда делали это так, чтобы казалось, будто виноват другой вампир.

Благодаря подслушивающим устройствам, прослушке телефонов, видеонаблюдению и другим средствам, агенты следили, как вампиры готовятся к войне. Они слушали, как гули планируют набеги, прослушивали телефонные переговоры между воюющими группировками и вампирами-союзниками и наблюдали за решающим столкновением посредством скрытых камер. Они видели этих двух вампиров, встретившихся лицом к лицу. Один был уничтожен, в то время как второй ослабел после схватки и был унесён своими слугами, чтобы больше не появиться с тех пор.

Эта пара агентов обнаружила, что пьянящее возбуждение от уничтожения столь могучих существ почти ничто не может превзойти. Они тщательно планировали подобную операцию в Нью-Йорке, но были шокированы, когда на этот раз их планы привели к кровавой уличной перестрелке. Они залегли на дно более чем на год, прежде чем решились манипулировать ещё одной парой балтиморских вампиров. К тому же, теперь они

избрали одного вампира Шабаша и одного Сородича Камарильи.

Последующие сражения вовлекали всё больше и больше Сородичей. Агенты АНБ увлечённо наблюдали, как начатая ими распря становилась всеобъемлющей, приведшей к уничтожению большего числа Сородичей, чем эта троица считала существующими в Балтиморе. На этот раз, тем не менее, Хиггинс и Прайс недостаточно хорошо замели следы.

Как-то ночью в квартиру Хиггинса близ штабквартиры АНБ в Форт-Миде[1], штат Мэриленд, постучался ночной посетитель. Назвавшись Кентербери, этот посетитель проговорил с Хиггинсом всю ночь. Когда ближе к утру Хиггинс начал уставать, гость достал из кармана опасную бритву, надрезал запястье и дал агенту АНБ немного крови.

Тотчас посвежевший, с большей жизненной энергией, чем когда-либо чувствовал, Хиггинс без труда остался на ногах, чтобы поговорить со своим странным компаньоном. К тому времени, когда ему необходимо было ехать на работу, всё ещё полный энергии Хиггинс согласился помочь Шабашу освободить мир от ошейника Камарильи.

Через несколько недель спустя, Прайс оказалась в такой же ситуации. Её куратор действовал намного грубее и Доминированием вынудил Прайс помогать Камарилье. Теперь оба оперативника АНБ стали меньше по-настоящему манипулировать, посвящая большую часть своего времени на сбор информации для своих Сект.

Таким образом, стала страдать их работа в АНБ. Эдвардс заметил это первым, и начал собственное секретное расследование того, что вытворяют эти двое. Напуганный открытием существования Сородичей, он быстро пришёл к мысли, что его коллеги могут управляться этими существами. Он предпринял скрытые действия по обнаружению истины.

Эдвардс не единственный, кто заметил спад эффективности бюро контрразведки. Высокопоставленные служащие АНБ также заметили этот спад, и они решили доверить оперативникам выяснение вопроса в чём проблема и не в том ли, что трио стало работать на врагов республики.

Мотивы:

Пока Хиггинс и Прайс работают на свои Секты, другие агенты АНБ выясняют, что не так с этой троицей из верхушки АНБ и исправляют проблему. Как только они раскроют секрет существования нежити, впрочем, этот мотив может измениться.

Методы:

Основной метод, используемый в АНБ, — это метод Манипулирования. Хиггинс, Эдвардс и Прайс виртуозно пользуются этим методом, как и остальные агенты. Они манипулируют путём управления информацией, так как в высокоуровневом высокотехнологичном мире теней, в котором они оперируют, информация — это власть. Агенты, призванные найти что пошло не так, должны использовать Детективный метод: следить за троицей, прослушивать их телефоны и пытаться взломать их компьютеры.

Что им известно:

АНБ хранит значительное количество информации про Сородичей в своих базах данных, но только трое упомянутых агентов имеют к ней доступ или даже просто знают о её существовании. Хиггинс и Прайс знают больше всех, в то время как Эдвардс осведомлён о существовании вампиров, неприятии ими солнечного света и огня, их боевых методах и о войне между Камарильей и Шабашом. Остальные агенты на начало игры не знают ничего.

Игра оперативником АНБ:

Используйте в качестве отправной точки рекомендации по Правительственному агенту из книги правил Вампира. Дополнения: Союзники 5 (коллеги из АНБ), Влияние 5 (широкая юрисдикционная власть над всеми разведагентствами) и, обычно, несколько Контактов.

Распространённые архетипы: Автократ, Аутист (среди шпионов эта натура сильно распространена), Интриган и Архитектор.

1 Форт-Мид (англ. Fort Meade, Fort George Gordon Meade) возведён в 1957 г. для Агентства Национальной Безопасности США.

Реакция Сородичей:

Очень немногие Сородичи знают об этой группе, и каждый из них считает, что она известна только ему или ей. Итак, интересы Хиггинса и Прайс не пересекаются, но тем не менее они держат свою деятельность в секрете. Если большее число Сородичей узнает о том, что творится на самом деле, им придётся не сладко, потому что все попытаются урвать кусочек информационного пирога.

Советы Рассказчику: Игроки, любящие интриги, будут чувствовать себя как дома. История с агентами АНБ — это отличный шанс использовать шпионскую аппаратуру, поработать детективом и обрушиться на нежить со всей возможной огневой мощью. Запомните: они никогда не знают, кому можно доверять, а кому нет.

Центр по контролю заболеваний (ЦКЗ)

Правительственная организация, расположенная в Атланте, штат Джорджия, занимается отслеживанием вспышек всевозможных эпидемий по всей территории Америки и оценкой степени их опасности. Их основной целью является прогнозирование, предотвращение и предоставление инструкций по борьбе с возникающими болезнями, а также иными рисками для здоровья. Одним из основных направлений деятельности организации стала борьба с вирусом СПИД.

В последнее время участились необъяснимые случаи заражения вирусом без известного контакта с инфицированной кровью. Подобные факты привели к предположению, что вирус мутировал и обрёл способность передаваться воздушно-капельным путём. Если эта информация подтвердится, то Центр посоветует федеральному правительству принять соответствующие меры, включающие в себя одобрение множества законов для контроля за распространением СПИДа, вероятно и помещение под строгий карантин всех инфицированных. Настанет новая эпоха притеснений и страха.

Но агентство пока не обладает достаточными доказательствами, за исключением загадочных случаев передачи заболевания, чтобы поверить в возможность воздушно-капельного переноса ВИЧ. Действительность, стоит ей вплыть наружу, окажется куда более кошмарной. Источником заразы являются несдержанно пьющие кровь Сородичи.

Для решения этой задачи Центр мобилизовал свои более чем существенные ресурсы. Остается лишь делом времени, когда они обнаружат истинных переносчиков инфекции. Учитывая

уровень доверия к Центру, тщательность их методов работы вкупе с открытостью для общественности, пелена Маскарада спадёт и охотники обрушатся на Каинитов подобно стае собак.

Другую опасность, хотя и незначительную, представляют Гули. Из-за своих связей с вампирами, время от времени они попадают под арест и подвергаются рутинным проверкам на наркотики. Необычный состав крови иногда вынуждал докторов отсылать доклады в ЦКЗ с целью прояснения ситуации. Пока для Центра это остаётся загадкой, и хотя была проделана существенная работа по анализу крови, благодаря редкости подобных случаев расследование имеет низкий приоритет.

Случись полевым специалистам Специальных Расследований ФБР скооперироваться с ЦКЗ в плане изучения крови, они сделают поразительные научные открытия, не исключая даже возможности создания синтетической Каинитской крови. Исследования в данной области уж точно не будут проигнорированы хотя бы по причине их колоссального потенциала для военных.

Мотивы

Раскрыть причину аномального распространения ВИЧ-инфекции.

Метод

Работу ЦКЗ определяет Научный метод, характеризующий процедуры по изучению болезней, а также использование некоторыми сотрудниками Детективного метода для сбора информации о странных штаммах.

Что им известно

На данный момент Центру не известно о Сородичах, но стоит лишь одному вампиру позабыть облизать рану после укуса, как будет предпринято всестороннее научное расследование с проверкой всех заражённых, возможно включающее в себя и Гипноз. А это в свою очередь вполне способно выявить Каинита, отдающего приказ забыть об укусе.

Структура ЦКЗ

Доктор Мариса Флетчер возглавляет команду учёных, изучающих аномальную передачу вируса. По мере роста числа случаев росло и финансирование с полномочиями Центра, вплоть до возможности санкционировать полицейские расследования. Под её началом находятся четверо учёных и именно к ним стекаются со всей страны информация с образцами крови для проведения анализа.

Пока Мариса ещё не проводила совещаний со своими подчинёнными, изучавшими несколько образцов крови Гулей. Случись такое, она может обнаружить сходство в микроэлементах между кровью Гулей и жертв аномальной передачи ВИЧ. В этом случае расследование выйдет на новый уровень, как и полномочия с финансированием.

Игра учёным ЦКЗ

Вы навряд ли захотите играть одним из этих людей, поскольку игра за них не будет увлекательной или драматичной. Но учёный, ушедший из ЦКЗ, может обладать большим авторитетом и обеспечить важными научными знаниями о нежити.

У всех членов ЦКЗ есть Познание Медицина не менее 4 со специализацией в Болезнях. У них могут быть Контакты 3 (разный медперсонал по всей стране) и Влияние 3 (возможность порекомендовать взять под карантин местность и людей). Бывшие члены теряют своё влияние, но приобретают союзников (старые друзья из ЦКЗ).

Обычные Архетипы — это Воспитатель, Рыцарь, Директор и Мученик.

Реакция Сородичей

Вампиры только начинают осознавать эту новую угрозу для Маскарада. Они полагают, что коль скоро у Каинитов нет обмена телесными жидкостями, то и опасности для них нет. Однако, вампиры забывают, что кровь может остаться на их губах и клыках. Таким образом, разносчиками являются наиболее беспечные в выборе жертв Сородичи. Петродон, Юстициарий Носферату, упорно трудился над урезанием правительственного

финансирования исследований СПИДа, но его усилия могут пойти прахом из-за нарастающей озабоченности общественности проблемой распространения вируса.

Болезни мало заботят Сородичей, поскольку нежить к ним невосприимчива и опасности распространения вампирами чумы редко рассматривается. Некоторые из достаточно древних Каинитов ещё помнят, как судьям Инквизиции предоставили доказательства связи Черной Смерти с вампирами. Но эти Сородичи расползутся по своим потаённым убежищам, слишком одержимые паранойей для активных действий.

Кто реально может разрушить покров Маскарада, так это Анархи, поскольку они редко задумываются о последствиях укуса. Вечеринка может скоро закончиться.

Арканум

...была мне герцогством моя библиотека.
— Шекспир, *Буря (пер. — О.П. Сорока)*

Среди людей науки эта группа посвятила себя знаниям, давным-давно забытым остальным человечеством, оккультному учению. Они без устали работают, чтобы по крупицам собрать максимум знания из мирового скопища историй и сказок, рассказываемых ночью у огня, и из древних записей, которые вновь и вновь находят в старых гробницах и на археологических раскопках. Эта группа собрала умопомрачительное количество Оккультных знаний во всех областях.

Они знают о Сородичах и оборотнях, Феях и духах, летающих между мирами. Их Капитулы разбросаны по всему миру, но самый первый был основан в Лондоне. Эти Капитулы состоят из учёных, давно проявляющих глубокую и постоянную заинтересованность в оккультизме и знании, которое можно из него извлечь. Вступить в Арканум можно только по приглашению, и один из членов должен быть поручителем кандидата на вступление. Это очень закрытый клуб, который держит в секрете свои истинные цели и интересы от чужаков, которые «не поймут груза ответственности лежащего на нас перед Человечеством и Знанием».

История

Арканум был основан в 1885 году Бенджамином Хольмскрофтом, оккультистом, разочаровавшимся в Герметическом Ордене «Новый день», членом которого он был. Он устал от того, что они постоянно измышляли теории вместо того, чтобы тщательно собирать знания, основываясь на известных фактах и рациональных гипотезах о мифах и легендах. Он ушёл, и спустя несколько лет долгих раздумий и прикидок разослал приглашения знакомым оккультистам, которых считал «из того же теста», что и он сам.

В одну из ночей они собрались в его гостиной, чтобы обсудить его новую идею. Он предложил им создать организацию исследователей, чьей целью был бы «беспрерывный и бесконечный поиск Мудрости и Знания, сокрытого за кулисами мира». Они назвались Арканумом.

Хольмскрофт и многие из его гостей, состоявшие кроме это также в различных популярных герметических сообществах, все были членами более древнего и тайного общества — Братства Розы и Креста или Розенкрейцерами. Конечной целью их поисков тайных знаний было достижение бессмертия. В этом они продолжали традиции средневековых алхимиков, и многие из отцов-основателей Арканума практиковали это искусство и науку.

Это малоизвестный факт для более поздних членов, что среди изначальных заговорщиков были очень старые персоны, люди, добившиеся ограниченного успеха в своих экспериментах с бессмертием благодаря алхимическим превращениям.

Первым делом Основателей, под руководством Хольмскрофта, было создание Капитула в Лондоне, где они могли бы устроить хранилище записей. Одним из пунктов соглашения было общее пользование личными библиотеками, собранными в новом Капитуле. Это достижение Хольмскрофта весьма удивительно, принимая во внимание мелочную зависть большинства учёных, и не будь его, сомнительно, чтобы Арканум смог выжить в наши дни. Главная библиотека, названная «*Axis mundi*[1] Арканума», была крайне полезной для последующих членов, многие из которых брали академический отпуск и пересекали океан, чтобы поработать с ней.

Текущее состояние

С тех пор по всей Земле даже в самых отдалённых её уголках были основаны Капитулы Арканума. Крупнейший и старейший в Америке расположен в Вашингтоне (округ Колумбия) внутри большого дома в Джорджтауне[2]. Другой — в Бостоне, штат Массачусетс. В других городах по всей территории Соединённых Штатов существуют менее крупные Капитулы.

В настоящее время Магистром американского Ордена является Джонатан Кельвин, младший из Основателей. Благодаря своим алхимическим познаниям он сохраняет здоровье и долголетие уже много лет, но даже он не смог избежать старости. Джонатан расположился в Капитуле Джорджтауна.

С недавних пор приток новых членов в Арканум снизился, поскольку у нового поколения нет необходимых качеств. Мало кто из достаточно образованных, умных и желающих получить приглашение замечают Арканум. Большинство членов сетуют на абсурдность движения Нью-Эйдж, в то же время одобряя его цели.

Однако нашлось несколько молодых вольнодумцев, которые недавно пополнили ряды Арканума, и сейчас активно изучают Тысячелетнее Знание, или апокалиптические размышления учёных касательно конца света из-за наступления в 2000 году нового тысячелетия. Кое-кто из этих учёных ищет слухи о Патриархах Сородичей в свете своих эсхатологических изысканий. Именно это вызвало последнее обновление знаний Арканума о Сородичах.

Томас Ярдли — наиболее влиятельный из этих молодых исследователей. Он специализировался на философии в Гарварде, когда на спор вошёл в дом с привидениями. Пережитое там изменило его чисто научное мировоззрение, и он начал погружаться в оккультизм. Его грамотные и разумные статьи по этой теме заставили Арканум

1 Ось мира (лат. Axis mundi) — в мифологии и религии ось, связывающая небо и землю.

2 Пригородный район Вашингтона.

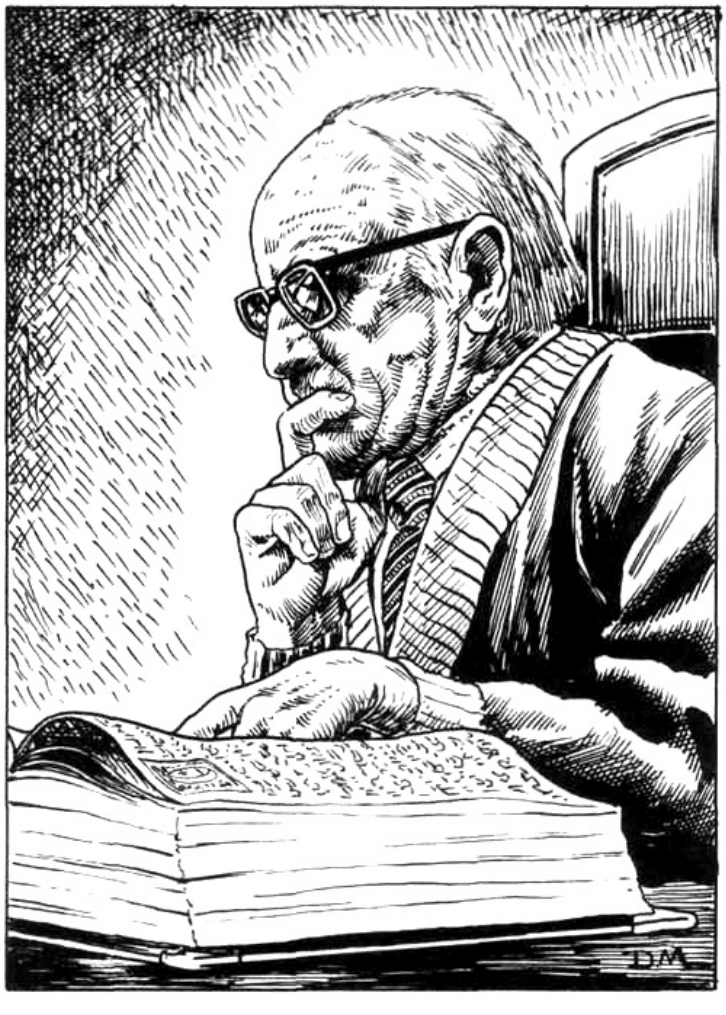
обратить на него внимание. Приглашение не заставило себя ждать, и он охотно его принял. Прямо сейчас он превосходит остальных по части изучения знаний о Сородичах, но его особо интересует пробуждение Патриархов, или Геенна.

Мотивы

Любопытство — единственный мотив Арканума. Только самые новые и самые молодые члены на самом деле желают охотиться на Сородичей ради их уничтожения. Старшие члены предпочитают изучать вампиров издалека, откинувшись в кожаных креслах в безопасном месте. Младшее поколение говорит, что это больше из-за трусости, чем из-за чего-либо ещё, однако, философские взгляды старших согласуются с их позицией.

Они упорно ищут встречи с любым охотником на вампиров и с любым, кто был свидетелем таинственных или сверхъестественных происшествий.

Из всего разнообразия методов в Аркануме



применяются Научный, Детективный и Оккультный. Метод огневой мощи никогда не используется этой организацией, даже несмотря на то, что они изредка изучают практикующих его людей. Уничтожение Сородичей или участие в их махинациях противоречит кодексу Арканума.

Что известно Аркануму

У них есть колоссальное количество информации о Сородичах, но настоящие факты перемешаны с множеством ошибочных суждений. Поскольку Арканум — больше исследовательская, чем активно действующая организация, то большая часть информации не была проверена «в поле». Арканум чересчур углубляется в теорию и испытывает недостаток практики.

Вся информация о Сородичах, содержащаяся в **Вампире** и **Руководстве игрока**, доступна в Главной библиотеке, а может и в Джорджтауне тоже. Однако она перемешана с ложными легендами и мифами, которыми окружены вампиры. У них есть документы с показаниями известных охотников, но они сильно различаются по полезности. Часть этих документов утверждает, что вампиров можно отогнать с помощью креста, в то время, как другие свидетельствуют о печальной неудаче этого метода. Лишь немногие в Аркануме пришли к заключению, что это Вера необходима для использования святых символов против Сородичей.

Отдельные исследователи из Арканума устраивают неформальные дебаты о достоверности подобных легенд, но они никогда не приходят к окончательному выводу. И это заставляет младших членов считать, что необходимо проводить более активные расследования. Старшие же считают, что это разрушит их репутацию объективности и невмешательства, которая является причиной, как некоторые настаивают, того, что Сородичи не нападают на них.

До тех пор, пока Арканум не получит больше эмпирических фактов, их теории не будут раскрывать существенных истин.

Структура Арканума

Арканум подразделяется на Капитулы, Главный из которых находится в Лондоне и он

является резиденцией Великого магистра. У каждого Капитула есть собственный Магистр и сержанты, обладающие разными титулами, скорее просто почётными, чем дающими реальную власть: Магистр библиотек, Магистр паранормальных явлений, Магистр регионального знания и т. д.

Кроме того, в каждом Капитуле есть брат-эконом, заведующий финансами Капитула. Благодаря внушительным суммам, внесённым Основателями, вкупе с текущими пожертвованиями и успешными капиталовложениями, члены Арканума в принципе способны сделать своё членство единственным источником дохода. Каждый получает денежное пособие, комнату и питание в своём Капитуле, несмотря на то, что некоторые члены сохраняют свою профессуру и положение в обществе. В обмен за всё это они должны пополнять Библиотеки, как собственными исследованиями, так и просто даря книги.

Игра исследователем Арканума

Стартовый шаблон для персонажей такого типа предложен в Вампире. Разделяя общий интерес к познанию, эти исследователи сильно разнятся меж собой. Многие специализируются на всех видах разных познаний. Некоторые поддерживают тонус, играя в поло, в то время, как другие неделями не вылезают из своих затхлых библиотек. Помимо того, чтобы максимизировать Ментальные атрибуты и Познания, Вы можете свободно избрать любую комбинацию других навыков.

Как члены Арканума, все персонажи должны обладать Дополнением Ресурсы 1, что отражает их жизнь без настоящей работы. Ещё у них есть Союзники 2 (другие члены Арканума, но количество, которое можно призвать в спешке, может быть иным) и Контакты 4 (ряд учёных и исследователей со всего мира). Некоторые члены в некоторой степени могут обладать Славой, будучи авторами бестселлеров или популярными ведущими документальных программ с миллиардами и миллиардами зрителей.

Реакция Сородичей

Никто из Сородичей не хочет давать Арканому информацию. Их таинственность необходима для поддержания Маскарада, а библиотеки Арканума серьёзно угрожает ему. Одному вампиру удалось поджечь библиотеку бостонского Капитула, но это больше навредило, чем помогло. Поджог сделал Арканум крайне подозрительным, и теперь они ввели меры предосторожности, которые гарантируют, что в библиотеки смогут попасть только члены. Недавно Арканум установил регулярные анализы крови всех членов, чтобы не допустить в свои ряды Гулей. После этого по мнению Сородичей риск стал слишком велик, и никто не хочет давать молодым членам Арканума повод для активных действий.

Эта организация считается почти безвредной, и поэтому многие Сородичи беспечны по отношению к ней.

Плюс ко всему, Кельвин, Магистр американского Ордена, напуган своей старостью. Он очень страшится умереть. Его алхимические методы по продлению жизни недавно перестали работать, и он в тайне ищет Сородича, который дал бы ему Становление и столь желаемое бессмертие.

Инквизиция (Общество Леопольда)

Является ли утверждение о существовании ведьм настолько католически правоверным, что упорное отрицание его должно считаться определённо еретичным?

— Malleus Maleficarum[1], Часть первая, Вопрос 1

У Инквизиции, этой безусловно наиболее пугающей организации охотников, есть некоторое количество солдат, воюющих против демонических вампиров. Их число ограничено, но это обстоятельство компенсируется отвагой и неослабевающим чувством долга тех немногих, кто подчиняется приказам этой группы.

Причина страха, который они вызывают, лежит, вне зависимости от их современных способностей (хотя они способны на многое), в былом могуществе, когда в средневековье Церковь вела массированную кампанию против Сородичей. Эта кампания уничтожила множество древних Каинитов и побудила их создать Маскарад, чтобы защитить выживших от Инквизиции.

Подавляющее большинство членов Церкви больше не верит в вампиров, оборотней или ведьм. Но те из Инквизиции, кто зовёт себя Обществом

1 Лат. — Молот ведьм

Леопольда, не сомневаются в их существовании. Но они всё ещё не могут предоставить Церкви ни малейшего доказательства того, что им известно, и, соответственно, получить поддержку для окончательного уничтожения этих ночных тварей.

История

Инквизиция ведёт свою историю с раннего средневековья. Учреждённая для борьбы с сонмом ересей, особенно с катарской, она быстро стала поводом для Церкви избавиться от нежелательных элементов и укрепить свою власть над народом. Несмотря на политические интриги, разлагающие Инквизицию, в то время она считалась более необходимой. Только в поздний период она стала ни чем иным, как инструментом политиканов.

В своих ранних расследованиях Инквизиция открыла существование Сородичей. Это заставило множество истово верующих людей начать на них охоту. Торквемада, Великий Инквизитор Испании, использовал пытки, чтобы выявить Сородичей. Он узнал от церковных охотников о вампирской способности излечиваться с помощью власти над кровью, и решил, что пытка изобличит вампира благодаря этой власти. Сильнейшие муки, которым могут при этом подвергнуться невинные,— это цена, которую Церковь решила заплатить за очищение мира от зла. На том свете все невинные обретут награду за свою непорочность.

Вскоре после этого, Сородичи собрались вместе, чтобы сформировать Маскарад. Он заставил Церковь поверить, что её усилия по уничтожению Сородичей увенчались успехом, несмотря на редкие донесения отдельных охотников. Народный протест против церковной Инквизиции разрастался, а методы Торквемады шокировали даже Папу. Настало время для прощения, и больше никто не хотел верить, что все пытки и мучения не дали результата. С этой поры Церковь официально поставила точку в деле существования вампиров.

Но были и те, кто знал о Сородичах достаточно, чтобы, благодаря своим связям с лидерами Церкви, сохранить Инквизицию. Спустя длительный период времени, за который не было обнаружено вампиров (так как ранние законы Маскарада жёстко карали разоблачивших себя Сородичей), Церковь исключила из себя Инквизицию. Но даже после этого они не остановились. Они переименовали себя в Общество Леопольда и продолжили свои поиски Сородичей.

Текущее состояние

Общество Леопольда стало крупнейшим в мире центром охотников на вампиров и ведьм. Число вступающих в него могущественных охотников превосходит аналогичное число у любой другой группы. Часто отдельные охотники вступают в Инквизицию на время, после чего продолжают свой собственный путь. В этом смысле, Инквизиция служит в качестве аналитического центра многочисленной охотничьей деятельности. Они постоянно стремятся установить связи с новыми охотниками и ввести их в лоно Церкви.

В настоящее время во главе Общества стоит монсеньор Амелиано. Он стал охотником очень давно, тайно обучившись этому искусству у своего отца, католического священника. С рождения помещённый в приют, он долгое время готовился стать священником и отрицал своё наследие охотника, так как слишком многие твердили ему, что это безумие. Но однажды ночью он столкнулся на кладбище с вампиром. Испуганный, он в одиночку отогнал вампира с помощью своей веры. После этого он обратил свои усилия, чтобы привести Общество Леопольда в современную эру, не растеряв при этом его традиций. Вместе с тем, он считает, что очень многие охотники подвержены мирским страстям, таким как жажда власти, а иногда даже позволяют жалости поколебать руку, направленную против Сородичей. Он стремится воспитать своё Общество на религиозном ужасе перед Сородичами.

Методы

Религиозный метод и Метод огневой мощи характеризуют действия инквизиторов. По их мнению, Вера требует уничтожения Сородичей. Многие инквизиторы используют Детективный метод, чтобы выслеживать свою добычу.

Что известно Инквизиции

Почти всё. У них больше опыта, чем у любой

другой группы охотников, и, следовательно, они обладают огромным объёмом практических знаний об охоте. Из-за чрезмерной веры в суеверные свидетельства некоторые из их знаний ошибочны, однако, им известны все способы убийства Сородичей.

У них больше информации о текущем состоянии вампирского общества, чем у Арканума, так как у них есть оперативники, способные установить личность Сородича и занимаемое им в обществе положение. Объём известной отдельным охотникам-инквизиторам информации зависит больше от жизненного опыта, чем от теоретических изысканий. Большинство охотников Инквизиции не уделяют исследованиям должного внимания, поскольку боятся, что это отнимет время от столь необходимого уничтожения.

Структура Инквизиции

Глава Инквизиции обитает в апартаментах Общества в Риме. Филиалы Общества разбросаны по всему миру, и Инквизиция иногда шлёт миссионеров в отдалённые уголки Земли, чтобы помочь непросвещённым против вампиров. Все лидеры Общества являются членами Католической Церкви, несмотря на то, что Инквизиция больше не является частью Церкви. Многие филиалы организованы подобно местным католическим церквям.

Игра инквизитором

Вампир даёт стартовые шаблоны охотника или священника Инквизиции. Из неуказанных там навыков можно выбрать Теологию, Историю и любое из разнообразных Знаний о Сородичах, Люпинах или Духах.

Распространённые Архетипы: Мечтатель, Судья, Честный Эйб[1], Педагог, Фанатик, Одиночка, Рыцарь и Мученик.

Реакция Сородичей

Старейшие Каиниты боятся Инквизицию, поскольку помнят о её действиях в средние века. Они предпринимают всё, что могут, чтобы избежать её либо отомстить ей. Камарилья знает, что стычки с охотниками-инквизиторами неизбежны, поэтому Князья стремятся уменьшить на сколько это возможно вред, оставляя на пути охотников ненужных Сородичей. Что заканчивается либо уничтожением Сородича, любо смертью охотника, либо гибелью обоих. Большинство Сородичей осознало тщетность попыток уговорить Инквизицию отказаться от своих действий, так что они прибегают к насилию, и поэтому многие инквизиторы чрезвычайно хороши в бою.

Дети Осириса

После этого Исида подняла остывшую пыль взмахом своих крыльев, Осирис ожил и стал править в царстве мертвых. Там он носит титулы Господина Подземного Мира, Хозяина Вечности и Владыки Умерших.

— Джеймс Джордж Фрезер, *Золотая ветвь*
(Перевод М.К.Рыклина)

Хотя многие Сородичи слышали об этой странной группе вампиров, мало кто верит, что она когда-либо существовала, а те, кто верят, считают, что все ее члены уже уничтожены. На самом деле эта секта все еще существует тайно и в глубокой секретности, и ее члены являются древними врагами Последователей Сета.

История

Давным-давно в долине реки Нил велась война между двумя вампирами Сутехом (позже названым Сетом) и Осирисом. Они посылали своих потомков один против другого, жестоко ненавидя моральные убеждения друг друга. Последователи Сета представляли собой все темное, что было в мире, тогда как Дети Осириса стремились возвратиться к человеческим ценностям и сохранить бесценную Humanitas[2]. В конце концов, Сет потерпел поражение, но перед этим его Последователи смогли уничтожить почти всех Детей.

Осирис был когда-то философом при дворе правителей Египта. Он получил Становление от

1 (англ. — Honest Abe) Прозвище Авраама Линкольна, полученное за честность.

2 Лат. — Человечность.

могущественного аристократа, который стремился приобщить Осириса к изысканным удовольствиям Ночи (а также использовать его способности в нарастающем Джихаде). Осирису были противны его новые способности, а рев Зверя внутри него потряс его до глубины души. Он обратился к древним техникам медитации, пытаясь обуздать ужасные желания, навязываемые его сознанию изменившемся телом. Посредством своей несгибаемой воли, магических знаний и глубокого мистического просветления Осирис достиг необычного состояния, в котором он мог взять под контроль свои вырождающиеся Добродетели. Но ценой этого было существование полное самоограничения и дисциплины.

Его путь отличался от Голконды в том, что это мистическое состояние не сопровождалось приятными ощущениями. Оно было не постоянно, и должно было поддерживаться жесткой самодисциплиной и догматическими правилами поведения. Однако, старательно практикуя его, вампир мог избежать потери своей Человечности и извлечь из этого новые силы.

Осирис стал проповедовать свой новоизобретенный путь другим вампирам, и некоторые, а именно те, кто хотел контролировать своего Зверя так же, как и он, присоединились к нему. Кроме очевидного достижения сознательности своих действий его путь был отмечен глубоким чувством перерождения. Таким образом, Дети Осириса разрастались, вызывая ненависть у Сета и его Последователей.

В наиболее известном эпизоде их войны, Сет самолично расчленил тело Осириса, разбросав части его тела по всей земле. Исида, первая из последователей Осириса, попыталась собрать эти части в тщетной надежде оживить своего учителя, втайне боясь, что даже вампир не сможет перенести такого разрушения. После долгих поисков она смогла собрать тело учителя. Все выжившие Дети дали свою кровь для его оживления. И как только их кровь впиталась в порванные вены, плоть начала заживать и тело срослось. Осирис открыл глаза и воскрес. Великая радость охватила Детей. Используя свою волю, Осирис смог пронести свое сознание даже через Окончательную Смерть и возвратиться.

Но было одно тяжкое последствие его

увечий. Осирис больше не мог создавать своей кровью Потомство, поскольку после воскрешения кровь его уже была не той что раньше. Она все еще могла исцелять его раны, но силы крови не хватало ни для создания других Собратьев, ни даже для того, чтобы превратить смертного в Гуля. После этого никто из Детей больше не создавал себе потомства, и рост секты шел за счет разочаровавшихся членов других кланов.

Текущее состояние

Осирис скрылся от своих Последователей вскоре после исчезновения Сета. С того времени оставшиеся Дети продолжают обучать его учениям и его пути. Действующий глава этой группы, которого зовут Верховным Бессмертным Царем, является одним из последних потомков Осириса, обращённым незадолго до того, как тот утратил силу для создания новых. Его местопребывание неизвестно для большинства Детей, но иногда он появляется там, где возникает возможность разрушить планы Последователей Сета.

Сетиты считают, что все Дети Осириса стерты с лица земли, но лишь скрытность методов Детей, использующих для активных действий только своих союзников и слуг, является тому причиной. Их чрезвычайно аскетические методы требуют, чтобы они не общались со скверной общества Сородичей. Они покидают свои тайные убежища только для набора новых членов, однако очень немногие оказываются достойными, поскольку приглашения подаются только тем, кто уже ищет мистических откровений.

Мотивы

Основной принцип жизни Детей заключается в сохранении своей Человечности и Добродетелей. Для этого Дети долгое время проводят в ритуалах медитации и придерживаются строгих правил поведения. Им очень помогает святость Храма: некоторые из Детей сразу теряют свои Добродетели, если не могут медитировать в чистоте его окружения.

Дети ненавидят Последователей Сета, и их

контакты с братством, кроме набора новых членов ограничены акциями против Сетитов и их союзников. Борьба с наркоторговцами, ведущаяся в Америке, создает отличное прикрытие для атак на прислужников Последователей Сета из числа преступников. Иногда Дети предпринимают действия против Шабаша, клеймя эту секту, как слабое подобие истинного зла Сетитов.

Методы

Для достижения своих целей Дети используют Оккультный метод. Порой они используют Метод манипулирования, чтобы уничтожить Последователей Сета издалека, всегда заботясь, чтобы не оставить следов, способных доказать их существование в наши дни.

Внешность: Дети происходят из различных кланов, включая Носферату, поэтому их внешность очень разнообразна. Обычно они одеваются в белые робы, иногда украшенные мистическими символами и мандалами. Они никогда не носят вещей, которые могут сбить их с пути их единоважного учения, как, например, отвлекающих внимание футболок или дорогой одежды. Все они бреют головы, включая женщин.

Убежище: Для убежища они предпочитают выбирать изолированные места — горные вершины или древние руины с мистическим прошлым. Они живут в общих убежищах, которые зовутся Храмами, и которые необходимы для постижения дисциплины Бардо. Храмы украшены мистическими символами, в основном древнеегипетскими, но также и восточного происхождения, поскольку с годами Дети прониклись мистическим эклектизмом, что выражается в Дисциплине Бардо. Главный Храм находится в снежных горах Непала, и почти не имеет связей с внешним миром. Первый Храм лежит покинутым под песками Египта, после разрушения Последователями Сета в древние века.

Потомство: Все Дети происходят из различных кланов или являются Каитиффами. Новообращенные редки среди них, но так же редко присоединяются и старейшины, поскольку их Человечность обычно слишком низка, чтобы соответствовать принципам секты. Для того чтобы быть приглашенным вампир должен иметь Человечность не менее 8.

Дисциплины Секты: Какие бы дисциплины перед вступлением не постиг бы Собрат, каждый должен изучить Дисциплину Бардо.

Организация: Дети собираются вместе в малочисленных уединенных Храмах. Каждый храм имеет своего наставника, зовущегося Бессмертным Царем, у которого есть супруга, часто называемая Дочерью Исиды. Он ведет за собой других, демонстрируя им пример аскетизма. Кроме этого, иерархия базируется на уважении, происходящего из степени приверженности учению.

Статус: Статуса добиваются те из Детей, которым удается достичь баланса в показании примера и обучении других таких же Собратьев. Такое обучение редко бывает принудительным, оно больше похоже на простое следование примеру. Соответственно, самые чистые в своем существовании Собратья добиваются самого высокого статуса.

Обычные Натуры: Мечтатель, Кающийся, Перфекционист. Через несколько лет после вступления в секту Маска становится неотличимой от Натуры. Они не питают иллюзий относительно себя.

Цитата: *"Мы те, кто отвергли зов Зверя. Его вой больше не слышен нам, ибо мы заставили его замолчать. Мы возродились в Свете нашего Пути, пусть это единственный свет, который мы можем вынести. Свет Истинной Человечности. Мы прокляты, но через Волю и Отрешение мы можем получить искупление".*

Стереотипы:

Последователи Сета — Глупцы, что обрекли свои души на порабощение Зверем. Они не дают другим узреть Истинный Свет и должны быть уничтожены, пока их тьма не покорила мир.

"Ха, мы выпили их досуха и сожгли их тела. Тех, кто был нашими врагами уже нет, и пусть это послужит уроком для каждого, кто осмелится нам противостоять."

Шанди, Последовательница Сета

Камарилья — Ничтожества, которые погрязли в борьбе за власть над миром. Они все прокляты, но некоторые пытаются найти Свет и мир в самих себе. Им мы готовы помочь и указать путь к перерождению.

"Дети Осириса? Они когда-то существовали, насколько я понимаю, в древнем Египте, однако, как и многие старейшины до них, на сегодня исчезли. Их мистические тайны умерли вместе с ними. Жаль, ведь из их знаний, вероятно, можно было получить немалую силу."

Харгау, старейшина Тремер

Шабаш — Зло, проклятые глупцы, мечтающие стать теми, кем уже являются Последователи Сета. Большинство из них не ставят своей целью столь ужасный конец, но они уже во тьме. Они должны быть уничтожены так же, как и Сеттиты.

"Ах, ну даже если бы хоть одно Дитя поныне существовало, я бы привязал его к себе Узами и заставил бы увидеть, сколько удовольствий можно найти в ночи."

Террифисто, старейшина Шабаша

Инконню — Как можно быть такими старыми и все такими же наивными и несведущими? Воистину, такое достойно жалости. Они слишком нечестивы из-за лет, проведенных в миру, и слишком часто следуют Зверю, чтобы быть спасенными.

"Говорю вам, они все еще существуют! Я видел одну собственными глазами! Она была прекрасна и холодна одновременно. Я побоялся прикоснуться к ней, чтобы случайно не повредить, но свет ее глаз был просто неописуем."

Ибн Аломар, Бруха пятого поколения

Бардо

Это дисциплина Детей Осириса, принятая ними еще со времен, когда Осирис первым открыл этот путь. Она доступна только при стабильном состоянии мистического самосознания, которого могут достигнуть Дети в своем строгом, аскетическом существовании. Название этой дисциплины происходит от Тибетского слова, обозначающего место, куда человек попадает между жизнью и воскресением. Дети Осириса считают, что их сознание существует именно в этой сфере.

Эта дисциплина не является таким же состоянием, как и Голконда. Голконда подразумевает понимание и принятие вещей такими, как они есть, тогда как учение Детей базируется на отрицании. Дети отвергают Зверя внутри них, усиленно концентрируясь на своей Humanitas и нежизни. Если Дитя отвергает свою концентрацию и принципы, оно сразу подвергается атаке своей темной, подавленной половины — освобожденного Зверя.

Дети должны поддерживать свою Человечность на уровне равном уровню Бардо, иначе они утратят этот уровень. Например, Дитя должно иметь Человечность равную 9, чтобы постигнуть девятый Уровень дисциплины. Если Человечность падает ниже Уровня Бардо, Дитя теряет возможность пользоваться этим Уровнем, и чтобы снова использовать его, должно потратить очки опыта на его покупку. Дети могут нейтрализовать этот эффект с помощью первого Уровня своей дисциплины.

Уровень 1:

Восстановление Humanitas: Первое, чему обучают новообращенных Детей — это восстановление утраченной Человечности. Дети могут использовать эту способность, если Человечность была потеряна менее недели назад. Персонаж должен пребывать в медитации один час на каждый пункт Человечности, который он хочет восстановить. Бросается Сознательность + Эмпатия с Трудностью равной значению Человечности, которой хочет достичь персонаж. Число восстановленных точек Человечности равно набранным успехам (естественно, что Дитя не может вернуть больше, чем потерял). Если бросок провален, персонаж должен пройти очищение, перед тем как попробовать восстановить Человечность опять. Бессмертный Царь Храма может посоветовать персонажу соответствующее покаяние.

Если эта способность была успешно применена в течении недели со времени утраты Человечности, то любые утраченные уровни Бардо тоже восстанавливаются.

Уровень 2:

Изгоняющий Знак Тота: Дети владеют мистическим жестом, который может защитить их

от любых сверхъестественных сил. Бросается Ловкость + Оккультизм со сложностью 8. Количество успехов прибавляется к сложности броска сверхъестественной силы, что воздействует на Дитя. Это включает Чародейство, вампирские дисциплины (Доминирование, Присутствие, Прорицание и т. д.), духовную магию Люпинов и волшебство Фей. Они также могут защищаться этой способностью от смертных, пытающихся их изгнать или поранить своей Верой.

По слухам, эта способность подарена Детям Тотом, древним Магом и могущественным союзником Осириса. Сейчас уже никто не знает, кем он был — вампиром, могущественным смертным и существовал ли он вообще.

Уровень 3:

Дар Аписа: Этот Уровень Бардо освобождает Дитя от проклятия, вынуждающего его пить кровь людей, чтобы выжить. Дети могут пить кровь животных, насыщаюсь ею, словно это Vitæ смертных. До тех пор пока персонаж придерживается соответствующих ритуалов, эта способность не теряет своей силы. Верховный Бессмертный Царь Детей Осириса не пил кровь смертных со времени падения Рима.

Уровень 4:

Столп Осириса: Дитя может создать Столп Осириса, центр Храма, в котором можно изучать Бардо и медитировать. Сложность при бросках на любые заклинания и сверхъестественные дисциплины в Храме уменьшается на 3. Однако, у Детей, долгое время пребывающих вне Храма, увеличивается шанс впасть в Безумие. Каждый месяц увеличивает сложность броска на единицу. Причина впадения в Безумие так же становится все незначительней — через несколько месяцев легкое проявление неуважения по отношению к Дитю может ввергнуть его в это состояние. Только регулярные медитации в Храме могут предотвратить подобную деградацию.

Большинство Детей предпочитают держаться в Главном Храме, где дружеская помощь других членов их секты помогает им в постижении их трудного пути. Но иногда они покидают Храм по различным поручениям секты. Этот уровень способности является жизненно необходимым для поддержания душевного здоровья Детей.

Любое место можно превратить в Столп, если всю ночь посвятить проведению ритуала. "Столп" являет собой абстрактное представление духовного центра Храма и не требует создания реального столба. Игрок делает бросок Силы воли со сложностью, определяемой Рассказчиком. Она зависит от места, где создается Столп Осириса. Уединённая пещера, куда никогда не ступала нога жестоких Сородичей или смертных, может потребовать броска всего-лишь по сложности 5. Квартира в большом городе на улице с самой высокой преступностью в районе, будет обладать сложностью 9. Дом на окраине, да еще и с хорошими соседями, будет где-то посередине со сложностью 7. Число успехов равно числу недель, после которого вновь потребуется провести ритуал.

Уровень 5:

Парадокс: На этом Уровне Дитя, посредством мистических изучений, получает достаточно знаний, чтобы внутренне понимать иллюзорную природу мира. Он может изрекать импровизированные замечания о его природе, обычно являющиеся бессмысленными фразами или хокку.

Игрок бросает Сообразительность + Манипулирование против Силы воли каждого слушателя. Каждый, против кого был совершен успешный бросок, становится ошеломлённым открывшемся ему знанием о важнейшей особенности вселенной. Слушатель оказывается смущённым и находится в трансе и должен делать бросок Силы воли (Сложность 7) для того чтобы совершить любое успешное действие до конца Сцены. После конца сцены знание угасает и прячется в глубинах сознания слушателя.

Для персонажа, подвергнувшегося влиянию Парадокса, сложность любых действий, посредством которых он может нанести вред Дитю, увеличивается на 1, так как в его сознании остаются смутные воспоминания о том удовольствии, которое ему дали даже несколько коротких минут общения с ним.

В некоторых случаях нанесение внезапного

удара может увеличить эффективность фразы, отнимая две единицы от сложности броска (Силы воли жертвы).

Уровень 6:

Покровительство Анубиса: Эта возможность позволяет Дитю защитить смертного от Становления. Если Вампир кусает, а затем пытается сделать одним из Сородичей смертного, защищенного таким образом, то его действия не возымеют должного эффекта. Вампир не понимает этого, пока смертный не проснётся от своего первого забвения. Впрочем, смертный после такого всё же становится Гулем.

Дитя должно подготовить себя ритуальными медитациями, прежде чем вступать в контакт с нужным смертным. Он бросает свою Эмпатию + Оккультизм со сложностью 6. Число успехов является количеством недель, в течение которых смертный будет защищён. При неудаче Дитя больше не может пробовать защитить данного смертного в течении следующего лунного месяца. Если бросок провален, то Дитя уже никогда не сможет защитить этого смертного.

При успехе всё, что нужно дать смертному для его защиты, это поцелуй. Его можно оставить на любой части лица, но обычно поцелуй оставляют на челе, где находится мистический третий глаз.

Уровень 7:

Призвание Рассвета: Эта способность, конечно, не заставляет солнце всходить, однако заставляет Собратьев спать, как если бы на дворе был день. Дитя бросает Оккультизм + Манипулирование против Человечности выбранного Сородича. Количество успехов определяет количество часов, которое Сородич будет спать. Дитя может поразить несколько целей, разделяя между ними количество бросаемых костей.

Против этого уровня Бардо будут работать любые дисциплины или тауматургические ритуалы, которые защищают Сородича в течение сна.

Уровень 8:

Ритуал мумификации: Данный уровень позволяет Дитю ввергнуть Сородича в Торпор и некоторое время держать его в таком состоянии. Это долгий ритуал, соответственно, сначала нужно предотвратить побег Сородича в течении ритуала, или обездвижить его. Сородич должен быть обмотан ритуальными бинтами, для пленения его души и тела. После восьмичасового ритуала Дитя бросает свою Силу воли против Силы воли жертвы. Сколько успехов набрано, столько столетий жертва пребывает в торпоре. Этим ритуалом Дети Осириса время от времени пользуются против Сородичей, которых они считают слишком опасным, чтобы свободно разгуливать по земле, например, против Последователей Сета. Он также представляет собой форму наказания для тех, кого они считают злым, но не заслуживающим окончательного уничтожения. Мумифицированных Сородичей обычно запечатывают в древних руинах, сокрытых от внешнего мира.

Однако, с годами заключённый Сородич может всё больше сопротивляться торпору. Раз в столетие он может бросать свою Силу воли, чтобы прервать торпор. Сложность начинается с 9, но уменьшается на единицу с каждым столетием.

Гули также могут быть мумифицированы, так что они могут последовать за своими хозяевами в грядущие эпохи.

Уровень 9:

Благословение Ра: После долгого времени, проведенного в медитациях, Дитя, постигшее этот уровень мистических возможностей, способно выходить на улицу днем, под открытый солнечный свет безо всякого вреда. Дитя должно подготовиться в течение месячной аскетической церемонии, созерцая Внутренний Свет. После этого оно бросает свою человечность против сложности 10. Количество успехов является количеством часов, которые Дитя может провести под солнцем. Провал означает, что Дитя неспособно повторить попытку в течении следующих десяти лет.

Возможность смотреть на солнце может укрепить Человечность или Добродетели Детей. За каждый час, проведенный на солнце, Дитя может бросить свою Человечность или одну из Добродетелей против сложности 9. Успех броска означает, что эта черта поднимается на единицу.

Ритуал девятого уровня:

Возрождение: Этот могущественный ритуал позволяет вернуть Дитя Осириса после Окончательной Смерти. За церемонией должна следить Дочь Исиды. Все члены храма погибшего должны пожертвовать как минимум по одному пункту крови каждый. Состояние тела не имеет значения, если присутствует хотя бы одна его часть. На этом уровне сознание Вампира достигает статического существования в астральной плоскости, где оно пребывает, пока не вернёт себе тела.

Вампир должен бросить свою Силу воли против сложности 10. При успехешном броске он может использовать кровь, вылитую на его тело, для лечения своих ран. Когда Вампир восстанавливает все уровни здоровья, он может жить как раньше, но он утрачивает способность создавать Потомство или Гулей. Хотя он сохраняет своё поколение для использования Доминирования и других дисциплин, зависящих от поколения, его кровь больше не имеет прежней силы, и любой пьющий её не получит его поколения. Дитя может использовать эту способность только раз в столетие.

Заметьте, что не существует десятого уровня Бардо. Действительно, никто из Детей никогда не слышал о Каините третьего поколения, владеющим этой дисциплиной.

Молодая кровь

...nothing like a big hit of red corpuscles to give a man the right lift for a rush into politics.

Хантер Стоктон Томпсон, *Fear & Loathing on the Campaign Trail '72*

На улицах можно встретить настоящих психов, ходящих по лезвию ножа, чьи мысли о будущем не выходят за рамки следующей минуты. Молодая кровь — банда, состоящая из таких людей. Они скитаются по трассам и улицам Америки, охотясь на вампиров, чтобы пить их кровь. Верно, эти психи являются Гулями, но они берут vitæ силой.

Они начинали как группа байкеров из Лос-Анджелеса. В своей среде они были самыми буйными, постоянно ввязываясь в разные неприятности. В конце-концов их изгнали из банды, устав от их выходок. Той ночью к ним подъехал странноватый парень на самом потрясающем харлее, который они только видели. Его звали Ламар и он предложил им объединиться под его началом и назвать себя Адскими летучими мышами. Он пообещал им больше веселья, чем они смогут представить.

«Что за чёрт»,— подумали они — и новая банда родилась. Они нагнули этот городишко и всё не могли понять, почему легавые ни разу не поймали их. А ещё они никогда не видели Ламара днём и не знали, где он живёт. Он просто появлялся с наступлением ночи и они срывались с места. Спустя некоторое время, они сговорились спросить, кем же он, чёрт возьми, является.

Он рассказал им, а точнее, показал. Он рванул на своём байке и просто схватил какого-то бомжа. Затем он впился в его горло и начал поглощать кровь. Банда замерла, уставившись на него и не веря своим глазам. Тогда Боб, второй человек в банде, просто рассмеялся. И они все засмеялись, ведь это была крутейшая штука, которую они только видели.

После этого Ламар показал им нечто действительно крутое. Он сказал им, чтобы они выпили его крови. Сначала он их подначивал, так что они все согласились. Яростный напор был достаточным, чтобы заставить сделать это кого угодно, не говоря уже об этих больных придурках. Таким образом, банда гоняла, время от времени попивая крови Ламара и зная, что он знаком с большими шишками, и поэтому ни один грошовый коп не посмеет встать у них на дороге.

Однако вскоре им опротивел Ламар и его надменные замашки. Итак, они послушались предложения Боба. Они грохнули Ламара прямо как в кино. Кол (на самом деле бывший отломанной ножкой стула) пробил его сердце, и банда выпила его досуха. Вскоре после этого Ламар просто рассыпался прахом.

Долго проспорив что делать дальше, все пришли к выводу, что дружки Ламара могут захотеть отомстить, так что они смылись из города. Вместе с тем, вскоре они обнаружили, что жизнь без vitæ невероятно скучна.

Прождав долгие ночи возле другого городка, они поймали ещё одного кровососа. Они нашли этого уродца, когда он вылезал из канализации, и тотчас схватили его. На этот раз они выпили около половины крови, затем они выкинули его и, улюлюкая, уехали в ночь.

С тех пор они стали охотиться на вампиров, всё успешнее и успешнее с течением времени. Вскоре Боб дал им новое имя — «Молодая кровь», в знак того, что кровь заставляла их чувствовать себя так, будто они никогда не состарятся и не умрут.

И всё-таки они совершенно не в курсе, что Сородичи узнали о них и приготовились действовать. Дни банды сочтены, но, эй, все умрут, верно?

Неверно. Кое-кто продолжит существовать.

Мотивы

Всего лишь развлечение. Никто из банды даже не задумывался о собственной смертности и подобных вещах. Они застынут от ужаса, если на самом деле задумаются о том, что сотворили.

Методы

Метод огневой мощи, недостаточно утончённый и искусный,— вот единственный метод, используемый Молодой кровью, чтобы повеселиться.

Что им известно

Они знают, что у вампиров есть какое-то общество, но больше ничего особенного. По большей части они черпают свои знания о вампирах из кино. Всё, что они действительно знают — это то, что им нравится кровь, что они достанут ещё больше крови и что любой попавшийся им вампир — покойник. У банды всегда есть с собой колья: у людей и на байках.

Структура банды

Какая ещё структура? Боб — главный, но следом за ним любой может силой расчистить себе путь.

Включая Боба, в банде пятнадцать человек. Четверо из них — девушки, и они недурно держатся. Один из банды, Род, обнаружил на своём лице странные припухлости. Он думает, что это по вине того омерзительного Носферату, из которого он пил.

Во время нападений на Сородичей, они пользуются сверхпрочными наручниками, которые они украли из полицейского участка. Наручники разработаны, чтобы удерживать нариков под фенциклидином[1], и любой, кто не обладает Могуществом, должен потратить как минимум два пункта крови на Силу, прежде чем получит возможность сломать их. Для этого бросьте Силу + Могущество против сложности 9. Один успех порвёт цепь, но не сами наручники. Два и более — полностью сломают их. Три успеха означают, что замок проскользнул и наручники можно использовать и далее.

1 Фенциклидин (полное название фенил циклогексил пиперидин, сокращённое PCP) — синтетический препарат, разработанный в 1959 году как обезболивающее средство для ветеринарии. Используется в качестве психостимулятора и галлюциногена, поднимающего физическую и психологическую активность, вызывающего бессонницу, снижающего болевой порог, притупляющего ощущение голода и жажды. Как наркотик носит имя «Ангельская пыль»..

Игра Молодой кровью

У Вас есть Вождение 4 со специализацией в мотоциклах. Кроме того, у Вас есть навык Драка и неплохое Фехтование (нож). Вы обладаете Оккультизмом 2, в основном состоящем из знания Сородичей, и Дисциплиной Могущество. Вы можете взять Ремонт (мотоциклы).

У Вас есть пяти-очковый недостаток: разыскиваемый Сородичами.

Как правило Вам подходят архетипы: Головорез, Бунтарь, Фрик, Бонвиван, Ребёнок, Щёголь или Соучастник.

Реакция Сородичей

Эти ребята получили известность среди множества Князей. По меньшей мере один призвал к Кровавой охоте против них, несмотря на то, что они всего лишь Гули. Избавившийся от них может получить награду у этого Князя. И между тем, ходят слухи, что Молодая кровь слиняла от Камарильи, убивая Анархов по всему Западному побережью.

Глава четвёртая: Живя охотой

Глубоко в человеческом сердце заложена страсть травить кого-нибудь.
— Чарльз Диккенс, *Приключения Оливера Твиста*

Эта глава подробно рассматривает создание смертного охотника и игру им и то, как создать Историю про охотников. Она включает: создание персонажа — в чём оно отличается от создания персонажа из **Вампира**; правила по Вере и Магии и о том, как получить эти силы во время игры; а также советы по игре охотником, часть из которых означает, что нужно забыть известное Вам о вампирах.

Создание персонажа

Как и в обычной **Вампирской** Хронике, первым делом нужно понять, кого же Вы хотите играть. Кто он? Как он выглядит и чем занимается?

Начальная точка — определить, чем персонаж занимался до того, как почувствовал своё призвание; прежде, чем стал охотиться на вампиров. Был ли он солдатом удачи, влиятельной политической фигурой или бухгалтером? Что изменило его жизнь и заставило бросить всё ради охоты? Последний вопрос связан с его мотивом. Будет ли это месть или чувство долга по отношению к смертным друзьям? Вам решать.

Спросите мастера как будет называться Хроника. Название может дать ключ к сущности кампании. «Сезон охоты» наводит на мысль, что это будет быстрая и яростная охота, в то время как «Самая опасная добыча» звучит куда более угрожающе.

Натуры и Маски можно не использовать, но они способны помочь Вам глубже погрузиться в персонажа. Эти черты персонажа будут испытываться долгими тёмными ночами. Ваш охотник может узнать о себе нечто удивительное, вещи, которые он никогда бы не узнал вкалывая в офисе. Играть, руководствуясь Натурой и Маской,— это вызов. И это потрясающая возможность придумывать спонтанные реакции на различные повороты Истории, которые Вам лично никогда бы не пришли в голову. Продумывая личность Вашего персонажа, Вы можете глубже проникнуть в суть человеческой природы и поведения и лучше понять жизнь других людей.

Взгляните на различные организации охотников из **Главы 3**. Рекомендованные архетипы для каждой из групп показывают, какого сорта людей привлекает данный стиль охоты.

Вместо Убежища впишите Жильё. Это Ваша база, где Вы живёте, пока отдыхаете от охоты. Их может быть два или более: одно для общественной жизни, другое — чтобы укрыться, когда тени прочёсывают улицы, ища Вас.

Мотивы, перечисленные в **Главе 2**, показывают, что заставило Вашего персонажа избрать такую профессию, и подсказывают, какие у него цели и чего он стремится получить от охоты.

Метод — это способ охоты Вашего охотника. В **Главе 2** перечислены различные Методы, от Научного до Метода огневой мощи. Использует ли Ваш персонаж логику и интеллект совместно с доскональным знанием научных методов, чтобы охотиться на Сородичей? Или он просто расстреливает их максимально быстро и из максимального количества стволов?

Далее — Ваша Концепция. Будет ли Ваш персонаж Набожным пуританином, Разозлённой домохозяйкой, Овдовевшим мужем или Одержимым

План создания персонажа

Шаг первый: Концепция персонажа: Кто Вы?

- Определите Концепцию: Кем Вы были до начала охоты?
- Выберите Мотив: Почему Вы охотитесь?
- Выберите Метод: Как Вы охотитесь?
- Выберите Натуру и Маску (не обязательно): Какова Ваша личность?

Шаг второй: Каковы Ваши основные возможности?

- Установите приоритеты Атрибутов: Первичные 6, Вторичные 4, Третичные 3
- Выберите Физические черты: Сила, Выносливость и Ловкость
- Выберите Социальные черты: Обаяние, Манипулирование и Внешность
- Выберите Ментальные черты: Восприятие, Интеллект и Сообразительность

Шаг третий: Определите Способности: Что Вы знаете?

- Установите приоритеты Способностей: Первичные 11, Вторичные 7, Третичные 4
- Выберите Таланты: Ваши врождённые, интуитивные Способности
- Выберите Навыки: Способности, полученные в ходе тренировки
- Выберите Познания: Способности, изученные и запомненные

Шаг четвёртый: Определите Преимущества: Что делает Вас уникальным?

- Выберите Дополнения: Концепция Хроники может налагать на них ограничения (5)
- Выберите Добродетели: Сознательность, Самоконтроль и Смелость (7)

Шаг пятый: Последние штрихи: Заполните крайне важные детали

- Запишите базовую Силу воли = Вашему значению Отваги
- Запишите базовую Человечность = Вашему значению Сознательности + Самоконтроля
- Распределите 21 свободное очко для покупки Преимуществ и Недостатков или Numina (Экстрасенсорные умения, Тауматургия и Вера) и для повышения любых других Черт (5/2/1)

Охота на охотников™

Вампир: Маскарад™

Имя: Натура: Мотив:
Игрок: Маска: Метод:
Хроника: Жильё: Концепция:

Атрибуты

Физические
Сила ●○○○○
Ловкость ●○○○○
Выносливость ●○○○○

Социальные
Обаяние ●○○○○
Манипулирование ●○○○○
Внешность ●○○○○

Ментальные
Восприятие ●○○○○
Интеллект ●○○○○
Сообразительность ●○○○○

Способности

Таланты
Актёрство ○○○○○
Бдительность ○○○○○
Атлетизм ○○○○○
Драка ○○○○○
Уклонение ○○○○○
Эмпатия ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Знание улиц ○○○○○
Хитрость ○○○○○

Навыки
Знание животных ○○○○○
Вождение ○○○○○
Этикет ○○○○○
Стрельба ○○○○○
Фехтование ○○○○○
Музыка ○○○○○
Ремонт ○○○○○
Безопасность ○○○○○
Скрытность ○○○○○
Выживание ○○○○○

Познания
Бюрократия ○○○○○
Компьютер ○○○○○
Финансы ○○○○○
Расследование ○○○○○
Правоведение ○○○○○
Лингвистика ○○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ○○○○○
Политика ○○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Numina и другие черты
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Дополнения
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Достоинства и недостатки
_____
_____
_____
_____
_____

Вера
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Человечность
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Сила воли
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□□□□□□□□□□

Здоровье
Синяки □
Задет -1 □
Сильно задет -2 □
Ранен -3 □
Тяжело ранен -4 □
Искалечен -5 □
Обездвижен □

Сражение

Урон	Оружие	Сложн.

Добродетели
Сознательность ●○○○○
Самоконтроль ●○○○○
Смелость ●○○○○

Опыт

Атрибуты: 6/4/3 Способности: 11/7/4 Дополнения: 5 Добродетели: 7 Свободные очки: 21 (5/2/1)

исследователем?

Свободные очки: у охотника есть 21 Свободное очко. Их можно использовать, чтобы увеличить Атрибуты, Способности, Преимущества или Человечность с Силой воли. Кроме этого, на них можно приобрести Достоинства и Недостатки, перечисленные в Руководстве игрока, или Numina[1], сверхъестественные силы, которыми могут обладать смертные.

Достоинства и Недостатки

Достоинства и Недостатки — это необязательные Черты, которые позволяют Вам дополнительно обогатить персонажа. Изначально созданные, чтобы добавить персонажу глубины, они также дают взявшим их дополнительные возможности и ограничения. В то время, как Достоинства требуют затраты Свободных очков, Недостатки дают дополнительные. Персонаж не может взять Недостатков больше, чем на семь очков. В этой книге содержаться новые Достоинства и Недостатки для охотников. По большей части, все обычные Достоинства и Недостатки из **Руководства игрока** подходят персонажам-охотникам, за исключением тех, которые относятся только к Сородичам (Запрещённая жертва, Эффективное усвоение и т. д.). Рассказчик волен разрешить или запретить сверхъестественные Достоинства и Недостатки.

Среди охотников часто встречаются: Высшая цель (спасти человечество), Месть и Ненависть (обе — по отношению к Сородичам) или Движущая цель (уничтожить всех вампиров).

Новые Достоинства и Недостатки доступны только охотникам и, в основном, только смертным. Это ни в коем случае не всё, что Вам доступно. Это просто набросок доступного; если Вы Рассказчик, свободно создавайте новые Достоинства и Недостатки. Если Вы игрок, поработайте совместно с Рассказчиком, чтобы создать то, что отвечает Вашим желаниям.

Психологические

Зависимый от Vitae Сородичей (3 очковый Недостаток):

Вам необходим прилив энергии, который Вы получаете из вампирской крови. В противном случае Вы чувствуете себя безжизненным и вялым. Это крайне опасное пристрастие. Превозмочь его можно только в результате длительного лечения и благодаря друзьям, помогающим Вам пережить ломку.

Физические

Толстокожий (2 очковое Достоинство):

Сородичам необходимо сделать бросок Силы + Могущества против Вашей Выносливости, чтобы прокусить Вашу кожу. Но только в том случае, если Вы сопротивляетесь. Если Вы находитесь без сознания или обездвижены, Сородич сможет спокойно проколоть кожу и пить.

Больной гемофилией (3 очковый Недостаток):

Если Вы поранитесь, то не сможете остановить кровотечение без медицинской помощи. Укусивший Вас Сородич не сможет, лизнув, закрыть рану.

Сильная кровь (3 очковый Недостаток):

По каким-то причинам Ваша кровь очень сильна и привлекательна для Сородичей. Они не преминут использовать Вас в качестве постоянного источника vitæ. Каждый выпитый ими пункт крови превращается в два.

Ядовитая кровь (3 очковое Достоинство):

Ваша кровь ядовита для Сородичей, хотя они и не знают об этом, пока не попробуют. Каждый выпитый пункт крови наносит им один уровень урона (не аггравированного).

Похожий на Сородича (2 очковое Достоинство):

Вы выглядите как вампир — необычайно бледны и худощавы прямо как они. Вы можете действовать среди вампиров, как один из них, но они могут привести нового незнакомца к Князю для установления личности, и тот может установить Узы крови.

Ментальные

Железная воля (из Руководства игрока):

Иммунитет от Доминирования стоит для

1 Мн. ч. от лат. Numen — Повеление, божественное величие, божество. Здесь — сверхъестественные силы.

смертных охотников на 1 очко больше (в общей сложности 4 очка).

Слабовольный (из Руководства игрока):

Для охотников этот Недостаток стоит на одно очко больше (-3 очка), чем обычно, из-за получаемой восприимчивости к Доминированию. Охотник с этим Недостатком не может использовать Тауматургию, поскольку его воля недостаточно сильна для этого.

Духовные

Бледная аура (2 очковое Достоинство):

Все цвета в Вашей ауре бледны как и у вампира. Таким образом, если вампир получает меньше пяти успехов на броске Восприятия ауры, он думает, что Вы один из них.

Невидимый (4 очковое Достоинство):

Из-за Вашей истинной природы, Сородичам сложно даже просто увидеть Вас. Для них, у Вас есть 1 уровень Затемнения.

Кулак бога (7 очковое Достоинство):

Своими ударами Вы можете наносить Сородичам аггравированные повреждения. Совместно с Рассказчиком Вы должны придумать причину такого положения вещей. Возможно, Вы провели долгие годы, оттачивая своё боевое искусство, колотя набитую песком грушу до тех пор, пока руки не покрылись ссадинами и не стали излучать энергию ци. Или же обряд поиска[1] привёл Вас в Пещеру Волка, где полу-человек полу-волк дал Вам когти, чтобы биться ими против Ваших врагов. Как вариант, Вам нужно оружие, такое как меч или пуля, чтобы использовать эту способность.

Урон наносится такой же, как обычно наносят Ваши кулаки (или другое выбранное оружие), за исключением того, что для Сородичей он — аггравированный. Это Достоинство доступно только смертным людям с Человечностью 7 и выше, хотя многие сверхъестественные охотники наделены им от природы или магическим путём (как пример — когти оборотня).

Проницательный (3 очковое Достоинство):

Сделав успешный бросок Восприятия + Бдительности по сложности Затемнение + 3, Вы способны видеть сквозь любой уровень Затемнения.

Гуль (5 очковое Достоинство):

Вампир сделал Вас Гулем (очевидно, что Вы порвали со своим прежним хозяином). Это наделяет Вас всеми преимуществами Гуля, включая Запас Крови, Могущество 1 (и возможность развить другие Дисциплины) и замедленное старение. К несчастью, чтобы поддерживать своё бессмертие, Вам необходимо регулярно (по меньшей мере — раз в месяц) получать vitæ Сородичей, Чтобы прожить ещё немного. Если Вы станете обычным человеком, Вам может никогда не выпасть шанс вновь стать Гулем. Кроме того, Вы будете стареть в соответствии с таблицей:

Возраст	**Старение**
Менее 100 лет	нормальное
100-250 лет	10х нормальное (каждый день считается за 10)
250 и более	Мгновенное обращение в прах

Гули, на момент начала игры прожившие 100 и более лет, получают три точки для улучшения Навыков и Познаний (они обладают опытом долгой жизни без косности, присущей вампирскому мышлению); гули, прожившие свыше 250 лет, получают шесть точек.

1 (Англ. — vision quest) Обряд посвящения в некоторых индейских культурах.

Внутренний Зверь (5 очковый Недостаток):

Ваш Внутренний Зверь проснулся, поэтому Вы подвержены Безумию подобно вампирам. Безумие вызывают сильные эмоции: страх, гнев, ненависть. Наравне с Чарльзом Мэнсоном[1], Вы и Ваша гневливость являетесь угрозой общественному покою. Смертные с высокой Человечностью, приобретающие этот Недостаток, обречены, как и Сородичи, на ужасное вырождение в чудовище.

Numina

Только вампирам доступны Дисциплины, и смертные не могут приобретать их. Зато, смертный охотник может обладать Numina. Numina состоят из тех странных и удивительных сил, которыми некоторые владеют на протяжении веков, из сил типа Экстрасенсорных способностей, Тауматургии и Веры. Экстрасенсорные способности, такие как телепатия и телекинез, — это те странные умения, которые были случайно открыты парапсихологами. Тауматургия позволяет накладывать магические заклятья. Вера — могущественная способность, отражающая религиозную связь с мирозданием.

Numina приобретаются только во время создания персонажа и только за Свободные очки: их нельзя получить позже в течение Хроники без разрешения Рассказчика (что часто связано с необычной Историей или заданием). По ходу Хроники их можно увеличить; способом, отдельно указанным для каждой из способностей.

Экстрасенсорные способности

The radical attitude that psi phenomena exist holds not only that facts must be accepted at their face value, but that they are necessarily incompatible with the postulates of scientific materialism.

— John Beloff, *Foundations of Parapsychology*

В двадцатом столетии множество людей претендует на обладание способностями, намного превосходящими возможности обычных людей, такими как чтение мыслей (телепатия), перемещение предметов одной лишь силой мысли (психокинез) или даже способности, позволяющие запечатлеть мысль на камеру (как Тед Сириос[2]).

Большая часть таких способностей, после изучения учёными (парапсихологами), была признана мистификацией. Относительно других случаев, таких как полтергейст, предполагают, что это вина взволнованных детей со слабыми психокинетическими способностями, которые заставляют предметы летать.

Но в мире, где вампиры шествуют по улицам, смертные действительно могут, время от времени, видеть далёкие события, или предвидеть будущее, или поднимать предметы силой мысли.

Парапсихологи относят большую часть этих сил к экстрасенсорному восприятию. Многие экстрасенсы владеют только одной из этих способностей.

Кроме этого есть огромное количество незначительных способностей. Предсказание чисел, например, хотя и поможет Вам получить куш в Вегасе, но не сыграет особой роли в охоте на вампиров. Если игрок хочет незначительную способность, Рассказчик может придумать новую и назначить ей стоимость в очках. Экстрасенсорные способности, подобно Достоинствам и Недостаткам, должны быть получены на этапе создания персонажа. Персонаж либо обладает ими, либо нет. Большинство экстрасенсов впервые обнаруживают свои способности в детстве, и если Вы к началу охоты ещё не проявили их, то у Вас их, вероятно, нет.

Экстрасенсорные способности стоят 7 Свободных очков за уровень. Приобретение второй способности стоит вдвое дороже (14 очков). Увеличение силы за опыт стоит текущий уровень x 3.

Телепатия: Способность к чтению мыслей. Этот вид телепатии доступен только смертным: вампиры должны использовать Прорицание. Чтобы прочитать мысли, персонаж должен кинуть Интеллект + Эмпатию против Силы воли объекта. Человек не осознаёт, что его мысли читают, только

1 Чарльз Миллз Мэ́нсон (Charles Milles Manson) — американский преступник, лидер коммуны «Семья», отдельные члены которой в 1969 году совершили ряд жестоких убийств, в том числе известной киноактрисы Шэрон Тейт.

2 Теодор Джад Сириос (Theodore Judd Serios) — в 1960 году прославился производством «мыслеографов», которые, как он утверждал, были созданы с помощью экстрасенсорных сил.

если бросок не провален.

• Можно ощутить основные эмоции и настроение объекта (если он в поле зрения).

•• Теперь персонаж может читать поверхностные мысли людей — обычно то, о чём они думают в данный момент. Необходимо видеть человека, чтобы прочесть его мысли.

••• Можно прочесть некоторые свежие воспоминания или планы на ближайшее будущее из разума человека. Вам всё ещё требуется видеть этого человека.

•••• Вы можете читать глубинные мысли и планы на отдалённое будущее. Количество полученной информации зависит от количества успехов. Вы способны читать мысли людей, находящихся в соседней комнате без необходимости видеть их, но Вам нужно их описание.

••••• Вы можете читать мысли нескольких людей одновременно или раскрывать самые сокровенные тайны, даже те вещи, которые неизвестны самому человеку или вытеснены им в подсознание. Также Вы можете читать чьи-либо мысли по всему миру, если Вы увидите его (к примеру, по телевизору). Вы даже сможете прочесть мысли ясновидящего, наблюдающего за кем-то на другой стороне земли, и использовать этот мысленный образ, чтобы прочитать мысли объекта наблюдения. Жутковато.

Психокинез (Телекинез): Способность передвигать предметы, о которых думаешь, силой мысли. Для этого бросается Сообразительность + Атлетика по сложности 8. При провале броска, Ваши подсознательные желания берут верх и начинают бросать окружающие предметы в объект Вашей неприязни — возможно, даже в Вас самих! Поднимаемый объект должен находиться в поле зрения, но как только Вы «схватите» его, его уже не обязательно видеть.

• Глубоко сосредоточившись, Вы можете поднять небольшие предметы со стола. Этому помогают жесты (метание, подъём и т.д.), без которых сложность увеличивается на один.

•• Вы можете воздействовать на небольшие объекты, например, гнуть ложки. Опять-таки, жесты помогают.

••• Вы можете поднимать предметы из соседней комнаты и бросать их. Жесты в направлении, куда Вы хотите передвинуть объект, уменьшают сложность. Вы можете поднять вещи, требующие половины значения Вашего Интеллекта (считайте, что Интеллект – это Сила).

•••• Вы можете поднимать вещи, требующего полного значения Вашего Интеллекта (снова считайте, что Интеллект — это Сила), и больше не нуждаетесь в жестах. Вы способны брать любую вещь, находящуюся в том же доме, что и Вы. Также Вы можете взять несколько предметов, сосредоточившись.

••••• Вы — повелитель материи. Вы можете поднять всё, что видите, и пока это не тяжелее, чем Ваш Интеллект + 2, манипулировать этим. Вы способны манипулировать столькими предметами, сколько у Вас точек Ловкости.

Ясновидение: Способность использовать Ваши чувства на расстоянии и видеть или слышать что-то, происходящее в другом месте. Обычно для это требуется фокусировка, например, кто-то известный Вам должен находится на исследуемом месте. Восприятие + Бдительность бросаются по сложности 8. Пока вы устремляете свои чувства в другое место, Вы не способны видеть окружающую Ваше тело обстановку. Вы также не можете как-либо влиять на события, свидетелем которых

становитесь. Вы всего лишь наблюдатель.

• Вы можете видеть, как будто во сне, обстановку любой комнаты дома, в котором находитесь. Эти видения легко неверно истолковать.

•• Вы способны увидеть любое событие в городе, а иногда и услышать его так (3 успеха), будто звуки искажены.

••• Вы можете видеть и слышать события, происходящие в штате или области. Кроме этого, Вы можете дотронуться до предмета (3 успеха), хотя ощущения будут туманными и нечёткими.

•••• Вы можете увидеть, услышать и потрогать любую вещь в стране.

••••• Вы можете использовать все пять чувств в любой точке мира.

Другими Экстрасенсорными способностями являются Предвидение (способность видеть будущее), Медиумические способности (способность видеть и разговаривать с духами), ВТО (внетелесный опыт, способность к астральным путешествиям) и многие другие. Игрок или Рассказчик, заинтересованный в экстрасенсорных возможностях, должен поискать научные исследования в области парапсихологии. Это увлекательное, а иногда и поучительное чтение.

Тауматургия

Магия есть Наука и Искусство вызывать Изменение, совершающееся в соответствии с Волей.

— Алистер Кроули, *Магия в теории и на практике*

Часть охотников пользуется магическими заклинаниями, специально разработанными для использования против Сородичей. Большая часть этих заклинаний бесхитростна по сравнению с высшими уровнями магического искусства, так как была создана простонародьем, не имевшим нужды в обширном образовании большинства волшебников. В былые времена образование уводило заблудших от истинной, безоговорочной веры.

Эта низшая магия разительно отличается от настоящей Тауматургии. По желанию Рассказчика, охотник может использовать Тауматургию. И даже в этом случае, использование Тауматургии почти полностью ограничивается теми, кто посвятил свои жизни её изучению и исследованию. Лишь немногие посвящённые охотники имеют подобную возможность, а их мистические способности по большей части ограничены следующим образом.

Использование заклинаний требует определённых оккультных способностей. Главное из них — Наложение чар, поскольку без успешного Наложения чар остальные способности — Длительность чар, Дальность чар и Ритуалы — просто не вступят в игру. Они приобретаются только за Свободные очки, так как это не таланты, умения или познания, но сочетание всех трёх. Их покупка и увеличение стоит столько же, сколько обычная способность (Два очка за уровень при создании персонажа, 2 х текущее значение для увеличения за опыт). Изучение этих умений во время игры стоит три очка опыта; однако для тех, кто не обладает колдовскими способностями, необходимо разрешение Рассказчика (а возможно и специальная История).

Сотворение заклинания требует броска Наложения чар + уровень владения заклинанием по сложности уровень заклинания + 4. Все заклинания действуют мгновенно (хотя наложение заклинания занимает один ход), и они действуют только в непосредственной близости от заклинателя. Чтобы придать заклинаниям больше силы, заклинатель должен использовать другие способности. Чтобы увеличить зону действия, необходимо бросить Дальность чар + (заклинание), а для увеличения времени действия — Длительность чар + (заклинание). Сложность так же равна уровню заклинания + 4, а успехи изменяют базовые значения в соответствии с таблицей.

	Длительность	**Дальность**
1 успех	Два хода	10-футовый (3-метровый) радиус
2 успеха	Одну сцену	В зоне видимости
3 успеха	24 часа	100-футовый (30-метровый) радиус
4 успеха	Одну неделю	Радиус в одну милю (1,6 км)
5 успехов	Один месяц	В целом городе

Последняя способность, Ритуалы, позволяет персонажу совершать Тауматургические ритуалы

Для успешного броска недостаточно одной лишь способности Ритуалов: персонаж не может изучить ритуал, если его уровень Ритуалов меньше уровня Заклинания. Таким образом, изучение Щепочного слуги (Ритуал четвёртого уровня) требует по меньшей мере четвёртого уровня Ритуалов. Заметьте, что без обширных исследований, никто из людей не сможет выучить ритуал, чей уровень превышает пятый.

Изучение заклинаний проходит по одному образцу, но ментальные атрибуты персонажа должны соответствовать приобретаемому уровню заклинания. Итак, существуют заклинания Восприятия, заклинания Интеллекта и заклинания Сообразительности. Без одобрения Рассказчика этот способ наложения заклинаний недоступен вампирам: их разум недостаточно гибок для овладения им.

Заклинания Восприятия:

Запах вампира (Первый уровень): Данное заклинание позволяет персонажу почувствовать присутствие поблизости Сородичей. При этом персонаж понимает лишь то, что рядом есть вампир, но не его точное местоположение.

Скрыться от немёртвого взгляда (Второй уровень): Сложность броска Гулей и вампиров, пытающихся найти спрятавшегося заклинателя, увеличивается на число набранных во время наложения чар успехов.

Голос мертвеца (Третий уровень): Позволяет колдуну общаться с недавно умершим. Для этого заклинатель должен находится поблизости от тела и оно не должно разложиться до такой степени, что голосовые связки перестанут работать (обычно они разлагаются за неделю: меньше в жарком климате и больше, если тело защищают от разложения).

Покров теней (Четвёртый уровень): Когда колдун стоит, не двигаясь, в тенях, он становится полностью невидим для смотрящих на него. Однако другие чувства или Восприятие Ауры всё ещё могут его обнаружить.

Истинное зрение (Пятый уровень): Позволяет персонажу игнорировать условия плохой видимости, такие как туман или пыль, и даже проникать через Затемнение, используемое нежитью. Последнее требует броска Восприятия + Бдительности против Сообразительности + Скрытности вампира.

Заклинания Интеллекта:

Дар Психеи (Первый уровень): С помощью этого заклинания, колдун может определить состояние психики цели: безумие, сон, торпор, наркотическое опьянение, медитация и т. д.

Прояснение (Второй уровень): Пока заклинание действует, цель избавлена от одного из своих психозов.

Исповедь (Третий уровень): Это заклинание заставляет любого, на кого оно направлено, говорить правду в ответ на любой заданный вопрос. Во время наложения чар заклинатель бросает Обаяние + Запугивание против Силы воли околдовываемого. Провал означает, что ложь произносится, но заклинатель принимает её за правду.

Контроль над разумом (Четвёртый уровень): Разум персонажа не подвержен воздействию Доминирования. Любая попытка контролировать его разум получает на столько успехов меньше, сколько было набрано заклинателем при наложении чар.

Сущность зла (Пятый уровень): С помощью этого заклинания колдун может узнать кто стоит за действиями изучаемой личности. Итак, это заклинание обнаруживает Доминирование, взятки, Узы Крови или шантаж. Тем не менее, обычные союзы и дружбу заклинание не показывает.

Заклинания Сообразительности:

Приведение в чувство (Первый уровень): Простым щелчком пальцев персонаж может пробудить крепко спящего. Однако это не работает на вампиров в торпоре.

Свет истинного духа (Второй уровень): Благодаря этому заклинанию колдун отдаёт более понятные приказания и, соответственно, лучше командует. Добавьте выпавшие успехи к любому броску, в котором используются приказания или лидерство. Заклинание не помогает уговаривать и жульничать.

Дух дерева (Третий уровень): Это заклинание накладывается на деревянный кол. Число выпавших успехов добавляется к успехам, используемым, чтобы пробить сердце вампира.

Вдобавок к этому, зачарованный кол находит сердце вампира, где бы оно не было.

Щит мыслителя (Четвёртый уровень): Персонаж, защищённый этим заклинанием, меньше подвержен вампирскому Присутствию, чем остальные. Каждый успех, выпавший при наложении этого заклинания, отменяет один успех броска Присутствия. Заметьте, что это заклинание защищает также и от влияния демагогов и чужой Веры.

Вспышка (Пятый уровень): Вспышка света заливает всё вокруг заклинателя, ослепляя способных видеть и обращая вампиров в Безумие. Хотя она и не причиняет Сородичам физического вреда, они должны сделать бросок Смелости по сложности 6, чтобы не обезуметь. И Сородичи и люди оказываются ослеплены на количество ходов, равное числу выпавших успехов.

Всё это лишь несколько примеров заклинаний, доступных охотникам. Безусловно, их гораздо больше, поэтому Рассказчик может спокойно придумывать свои.

Вера

... cling to Faith beyond the forms of Faith.

— Lord Alfred Tennyson

Вера — это одно из немногих действительно могущественных средств, используемых охотником против своих сверхъестественных противников. С помощью Веры охотник может заставить вампира убежать или не подпустить его ближе. При этом охотник должен держать перед собой символ своей религии.

В **Вампире** нежить должна была делать бросок Силы воли против сложности, равной Вере охотника. Число успехов означало число шагов, на которое он сможет приблизиться. Неудача означала, что он не может подойти. А провал — что он либо получал урон Здоровью, либо впадал в безумие и в ужасе убегал. Но во время кампании Охотников лучше сделать наоборот. Охотник должен совершать бросок своей Веры против Силы воли вампира, выступающей в роли сложности. Число успехов — это число шагов, на которое охотник может отогнать вампира. Если охотник налагает святой символ на вампира, число успехов даёт количество повреждений, получаемых вампиром (не аггравированных). Если было набрано пять успехов, вампир должен произвести бросок на Безумие или убежать в ужасе.

Значение Веры, превышающее пять, означает поистине глубокую связь со сверхъестественным. Персонажи с любым уровнем Веры могут совершать своими молитвами малозаметные и незначительные подвиги, тогда как Столпы религии с Верой шесть и более способны воздействовать на материальный мир куда более заметным способом. Эти уровни Веры почти недостижимы; помимо увеличения необходимого для их достижения опыта, поднять уровень можно, только если во время игры с персонажем произошло нечто, способное увеличить Веру.

Приобретение Веры не регулируется непреложными правилами; состояние души человека определяется только отыгрышем. Похоже, что деяния персонажа возвышают его? И что более важно, верите ли Вы, Рассказчик, в силу и искренность персонажа? Если действия персонажа оставляют привкус своекорыстия или скрытых мотивов, значит он не достоин Веры. Более того, если персонаж последовательно не поступает в

согласии со своей Верой, Рассказчик вправе снизить или даже целиком лишить её.

Несмотря на то, что на старте Вера дешевле, чем Numina, необходимо акцентировать тот факт, что обладатели настоящей Веры исключительно редки. Для получения Веры необходимо сделать нечто большее, чем ездить на вольво в церковь каждое воскресение или даже участвовать в религиозных практиках достаточно часто и искренне. Вера даётся и поддерживается постоянным и добросовестным следованием догматам веры. Многие ночи работы волонтёром в бесплатных столовых, говение в Великий пост (с соответствующим снижением способностей), распевание мантр целыми днями, частые паломничества в Мекку, пожертвование большей части состояния беднякам или даже хождение по горящим углям – всё это неотъемлемая часть данной способности.

Ваш образ жизни должен это отражать. Присмотритесь к своему персонажу. Сможет ли незнакомец узнать о Вашей набожности и искренности в качестве доброго христианина/преданного мусульманина/просветлённого буддиста/борца за веру/хоть кого-то в течение пятнадцатиминутной встречи? Если нет — если Вы позволяете себе редкие (или не очень редкие) прегрешения, ложью и обманом проникаете в наркокартель Сородичей, злоупотребляете алкоголем, добываете информацию путём обольщения или мошенничества или просто смеётесь из-за пошлой шутки — тогда Вера, скорее всего, неподходящая для Вас способность. Конечно, Вы можете быть вполне хорошим и религиозным, но всё же Вы не являетесь «не от мира сего», чтобы обладать Верой.

Вера способна дать множество идей для Историй; эти Истории должны ставить акцент на отыгрыше и могут служить путеводной звездой надежды в угрюмой и будничной Хронике. К примеру, мэр города — нервный и консервативный человек, полностью отвергающий социальные программы для «уличных лентяев». К тому же, периодически используя Доминирование, Сородичи заставляют его придерживаться взятой политики (в конце концов, Сородичам нужны бездомные на улицах, а не в безопасных приютах). Благодаря силе Вашего красноречия и сострадания, кампания за улучшение условий жизни растрогала даже мэра, и приют для бездомных был построен.

А может быть, байкеры или наркоторговцы терроризируют улицы; Вы приходите на их территорию и, невзирая на всю вашу несхожесть, показываете им, благодаря храбрости и внутренней силе, праведный путь. Или же ребёнок, с которым плохо обращаются родители и который ужасно подавлен, возможно, находиться на грани суицида; в последнюю минуту Вы заводите с ним разговор о конце жизни и, лично поговорив с родителями, наполняете их сожалением и показываете неправильность их поступков, давая семье шанс начать всё сначала. Всё это — возможные пути получения Веры. Выслеживание вампиров, победа над ними и вбивание им в грудь кола — как правило, нет.

Могущество верующего проявляется в чудесах. Чудеса редки (обычно, не более одного за Историю) и не выражаются в игровых терминах: нельзя выразить числом Божественное. Примеры возможных сил перечислены ниже; можно добавить любое число других эффектов.

Помните, что чудеса не должны быть (и, как правило, не являются) показными или жестокими; дать героиновому наркоману больше сил, чтобы бороться с тянущейся последние дни ломкой, — большее чудо, чем призывание на головы Сородичей столпа света свыше, обращающего их в пепел. Это подчёркивается тем, что изложенные в таблицы силы являются только примером, а не конкретными правилами; Вера — это исключительно личное качество, и любые чудеса должны находится в согласии с натурой вызвавшего их. Редко когда великие чудеса случаются дважды, но ещё реже они обладают по-настоящему ощутимым и заметным эффектом; Божий замысел воплощается незримо.

Персонаж не властен над последствиями чуда; их использование целиком лежит на ведущем, но есть одно правило: чудеса НИКОГДА не служат эгоистичным целям. Недопустимо использовать силу Веры, чтобы влиять на толпу с корыстными целями, или чтобы заставить Гулей-охранников допустить Вас в серверную. Вера может быть использована для самосохранения, если продолжение Вашего существования будет служить высшим целям, но никогда для наживы или по

гордыне.

Примеры чудес

Вера	Результат
6	Очистить запятнанную злом область.
	Снизить на 1 сложность всех социальных бросков (аура спокойствия).
	Получить воодушевляющее знамение от Бога (получить дополнительную точку Силы воли до конца сцены).
7	Заставить существо, вроде вампира или маньяка-убийцы, сокрушаться из-зачувствавины.Выможетебыть сочувствующим или строгим, но не должны наносить сокрушенному чувством вины удара исподтишка.
	Добавить три кости к любым социальным броскам по отношению к Вам, даже при общении с животными (Не ешь меня, братец Волк!).
	«Знание» правильного ответа на вопрос, если он касается морали, как «правильно» поступить и т. д., но не «Как проскользнуть в штаб-квартиру корпорации?».
	Благословить религиозный предмет поклонения: крест, молитвенное колесо, святую воду и т. д. — чтобы он при контакте наносил повреждения сверхъестественным существам (порядка 1 кости за успех).
	Получение знака свыше, вдохновляющего целую группу,— Вы и Ваши союзники получают дополнительную точку Силы воли до конца сцены.
8	Изменить Натуру (преобразовать) на время или навсегда в зависимости от успешности броска Обаяния + Эматии против Сообразительности + Самоконтроля цели.
	Снизить уровень вампирских дисциплин на один за каждый набранный успех.
9	Изгонять демонов и злых духов (Ваша Вера против Силы воли демона).
	Упокоить призрака.
	Накладывать постоянную ауру спокойствия (как было описано выше для рейтинга 6) на область, например, на ожесточённые трущобы. Жители этой области станут более нравственными и сплочёнными, старые распри будут забыты, преступность снизится и т. д.; Вы навсегда измените своей Верой мир.
	Полная защита от сверхъестственного зла до тех пор, пока Вы ничего не предпринимаете, а только концентрируетесь, стоя на месте или медленно двигаясь (без агрессивных действий); Вы можете защищать других точно также.
	Заставить злое существо, поистине заслуживающее смерти, осознать это; для этого необходимо набрать не меньше пяти успехов на броске Веры против Силы воли цели. Цель должна обладать Человечностью 2 или ниже, и совершать по-настоящему ужасные зверства. В случае успеха существо оказывается сломленным угрызениями совести и совершает самоубийство или смиренно принимает кол (серебро и т. д.).
10	Игнорировать повреждения (вплоть до 10 костей за раунд), если на подготовку было потрачено не меньше пяти раундов и был сделан бросок по 9 сложности; каждый успех убирает по 2 кости от урона. Вы просто отказываетесь поверить, что Вера позволит причинить Вам вред. Неплохо для факиров.
	Очистить кого-нибудь от Становления (сложность 10, только в действительно драматических обстоятельствах и цель должна желать спасения).
	Призвать Божественных посланников (как правило, в смертном обличье), чтобы помочь Вам в самый тёмный час.

Вера и Сила воли: Когда охотник попадает в ужасные неприятности, и у него больше не остаётся Силы воли, он может черпать силу из своей Веры. Тогда он может использовать точки Веры вместо точек Силы воли (не для противостоящего броска Силы воли). Если закончится и вся его Вера, значит

его запас удачи исчерпан, если только не произойдёт чудо.

Сила воли восстанавливается, если действовать согласно характеру, однако Вера восстанавливается, если действовать согласно требованиям религии. В случае христианина, дела милосердия или сострадания могут восстановить точку. Синтоист должен очиститься и регулярно молиться Ками (духам).

Кризис Веры: Иногда человек может утратить Веру. Зародились сомнения по поводу истинности его призвания, и он начинает думать, не является ли его религиозность показной. Каждый раз, когда охотник получает при использовании Веры два и более провала, он утрачивает точку Веры (и любые способности, связанные с этим уровнем). Её нельзя выкупить обратно, но необходимо получить путём успешных действий, наподобие подъёма Силы воли. Судья этому — Рассказчик. Если персонаж добился беспрецедентного успеха, изгоняя или воздействуя на вампира своей Верой, то точки восстановлены (он может получить даже больше, чем было). Это остаётся на рассмотрение Рассказчика и должно быть использовано для создания впечатляющих драматических моментов в ролевой игре.

Приобретение Веры: Уровень Веры стоит 5 Свободных очков. Смертным проще получить Веру, чем Numina, поскольку ему надо лишь раскрыться навстречу своему видению мироздания. Религия легко постигается человеком, но не все способны извлечь из неё выгоды, когда наступает час испытаний. Вот что представляет собой Вера: крепкая преданность религии перед лицом окружающей душу тьмы.

До 5 уровня увеличение Веры стоит текущее значение x 3, после — текущее значение x 5.

Опять-таки, Рассказчик не должен чересчур углубляться в правила использования Веры. Они должны использоваться для усиления драматичных моментов, чтобы привнести в отыгрыш опыт прозрения. Если игроки подходят к Вере механически, поместите их в ситуацию, где их Вера не сработает или они встретятся с представителем другой религии, чья Вера будет сильнее, пусть он заставит их сомневаться в своём призвании.

Если становится скучно, оживите их Веру с помощью нескольких чудес. Персонажи, убегающие ночью от вампира через кладбище, оказались загнаны в склеп без возможности убежать. Они взмолились о божественной помощи, и призраки внезапно восстали из могил и яростно набросились на вампира со всей тяжестью его грехов. Вампир рухнул на землю, рыдая о потерянной человечности, и теперь охотники могут поступить с ним как пожелают.

Всегда напоминайте игрокам о грандиозности Веры. Она представляет собой нечто большее, чем они. Хотя они и могут направлять и фокусировать её, но истинная сила Веры получена свыше. Они не причина этой силы, но её слуги.

Игра сверхъестественным охотником

Можете ли Вы играть сверхъестественным охотником, таким как оборотень, или нет, остаётся целиком на совести Рассказчика. Оборотни начинают подобно большинству смертных, но их особенные способности отличаются как от вампирских дисциплин, так и от людских Numina. Кроме того, оборотни – племенные создания, и не могут покинуть стаю ради охоты на вампиров просто по своему желанию.

Если Рассказчик задумал игру, в которой большинство персонажей являются Magi, он может предоставить им больше Свободных очков на приобретение заклинаний, но запретить им Экстрасенсорные способности или Веру.

Рассказчик решает, может ли игрок быть Сородичем, охотящимся на вампиров, если остальные играют смертными. Это обстоятельство может придать динамичности внутригрупповому отыгрышу.

Ведение Истории об охотниках

Хроника про охотников может слегка отличаться от типичной игры по **Вампиру**. Персонажи обычно являются смертными, хотя, возможно, и не простыми смертными. Но, как правило, их противники более могущественны, чем они.

Выбор темы

Для охотничьей Хроники можно подобрать множество тем, в зависимости от избранного стиля игры.

Самопожертвование, представленное во Введении как тема этой книги, прекрасно подходит в качестве обычной темы для Хроники. По мере развития игры Рассказчик должен сплетать Главы вокруг идеи об отказе игроков от чего-либо важного для них ради охоты на Сородичей. Можно пожертвовать любовью близких, психическим здоровьем или, в конце концов, жизнью. Чувство потери, испытываемое персонажами, должно угнетать, но они должны понимать, что это необходимо для уничтожения вампиров.

Выбирая Тему, спросите себя: *«О чём эта игра?»*. В сущности, в чём состоит основная идея, связывающая Главы в Историю?

Кроме Самопожертвования, темами игры могут быть:

Покаяние: Охота на вампиров должна каким-то образом вести персонажей через тёмные и опасные ночи к очищению души. Выполнив свою задачу по борьбе с Сородичами, персонажи также очистятся от собственной нечистоты. Они могут считать себя грешниками и думать, что охота на вампиров — единственный способ спастись от груза былых деяний. Или ужасное чувство вины довлеет над ними: любимый человек погиб из-за того, что они ничего не предприняли, узнав о вампирской угрозе. Возможно, сковавший их страх привёл к гибели любимого, и теперь эта смерть будет преследовать их до тех пор, пока они не отомстят.

Поиск знания: Персонажи могут разгадывать секреты мироздания, стремясь освободится от тисков человеческого знания, чтобы прильнуть к мудрости сверхъестественных порождений мира. Они могут не охотиться на одних лишь Сородичей, но также и на Люпинов и Духов. В этом случае так же важно и Настроение: приведут ли их поиски к чему-нибудь удивительному или ужасному? Исчезнет ли заманчивый флёр, скрывающий загадки мироздания, обнажая иррациональный ужас?

Власть: Эта История о жажде власти и тех, кто не может перед ней устоять. Это жестокое повествование, дающее суровый урок тем, кто не понял его. Это гонка, и те, кто не успеет первым, может вообще не не достичь финиша. Персонажи стараются заполучить власть, экономическую ли, общественную, политическую, военную или какую бы то ни было. Всё что они делают направленно на достижение одной цели: власти. Это может быть неослабевающее желание самосовершенствования, оттачивания навыков перед лицом опасности. С другой стороны, персонажи могут отводить Сородичам место в своих планах. Охота на Сородичей — по-настоящему опасный способ сделать это, но он сулит власть и широкие возможности тому, кто выживет.

Борьба: История предусматривает множество сражений: она полна действия и ярости. История может проходить в духе бульварного романа, если персонажи достаточно умелы в драке, чтобы выступить против Вампиров один на один. Например, если вампиры трудятся на благо Четвёртого Рейха (поганые нацистские ублюдки!), и только персонажи способны остановить их.

Долг: Персонажи охотятся просто потому, что не могут иначе: чувство долга не оставляет им иного выбора. Все их мотивы должны основываться на этом чувстве. От этих задач редко просто отказываются, хотя даже храбрецы часто колеблются. В конечном счёте, всё же, охотник не может остановиться. Персонажи должны проходить

через нескончаемую череду испытаний, ставки в которых от раза к разу вырастают. Такая История несомненно продвигает вперёд сюжет, становясь всё сложнее и сложнее, пока не увенчается столкновением с архи-злодеем.

Без сомнений, можно избрать для Хроники множество иных тем. Однако важно помнить следующее: тема отражает идею, лежащую в основе целой Истории. Всё должно как-либо отталкиваться от неё. В Хронике с темой Покаяние, персонажи могут захотеть развеяться в одну из ночей и пойти на вечеринку, так пускай они повеселятся... Но когда они вернутся на базу, то обнаружат, что преданный слуга был смертельно ранен. Лёжа на полу и умирая, он шепчет: *«Здесь... здесь был вампир! Я не смог его остановить... если бы только вы были здесь»*. Да, если бы только они были здесь, а не развлекались. Поскольку они веселились, вампир нанёс удар и верный человек погиб. Ещё одна причина казнить себя.

Настроение

Настроение отражает атмосферу Истории, эмоции, окружающие идею или тему. Вот несколько возможных настроений:

Неопределённость: Это настроение упоминается во Введении, и оно, возможно, наиболее часто возникает у охотников. Такая история полна теней, возникающих на краю зрения и исчезающих, как только посмотришь прямо. Вам неизвестно, что задумали Сородичи и кто на них работает. Они могли пробраться даже в высшие эшелоны власти! Как можно расслабиться, зная всё это?

Ужас: Страх повсюду сопутствует вампирам. Убедить себя начать на них охоту — достаточно просто, но всякий раз при встрече с ними, кровь стынет у Вас в жилах. Целью охотников может стать Шабаш. Их образ жизни вполне может заставить охотников ужаснуться. Хоть Тореадоры прекрасно разбираются в критике романтизма, навряд ли способны испугать кого-либо. В соответствии с настроением Ужаса, Сородичи должны совершать действительно ужасные вещи: пытки, кровавые оргии и т. д.

Таинственность: Всегда, кажется, что есть скрытое объяснение случившемуся во время

охоты,— загадки с двойным дном; улики приводят только к ещё большему числу таинственных улик. Какими бы аккуратными не были исследования и отточенными навыки, они не дают точного ответа, а действия остаются непонятными. Они могут выглядеть весьма убедительными, но всегда ведут к непонятным результатам. Вампир, окончательно поверженный Вами, оставил в Убежище кучу писем, из которых можно сделать вывод, что он был замешан в крупном заговоре, включающем ещё больше Сородичей. Таинственность может выступать и в качестве темы Истории.

Тщетность: Всё выглядит лишённым смысла. Вы охотитесь и уничтожаете вампиров, но ничего не изменяется. На место павшего приходит новый вампир, а миру наплевать на это. Слишком сложно продолжать действовать в таких условиях. Здесь не дождёшься благодарности или знака, что вы по-настоящему нарушили планы Сородичей. Чёрт, почему бы не махнуть на всё рукой и не стать вампиром?

Этот тип Истории может по-настоящему вогнать в депрессию, поэтому Рассказчик должен оставить игрокам возможность сменить Настроение своими действиями.

Если они впадают в уныние, ничего не изменится. Но если они борются и не сдаются, вскоре тёмная полоса должна закончиться, а История может изменить настроение на Надежду.

Надежда: Это окончательный конец охоты, опасностей и тьмы. Если охотники преуспеют, мир будет спасён и надежда воссияет вновь. Многие беды мира вызваны вампирами, и каждый раз, когда охотникам сопутствует успех, вещи становятся гораздо лучше. На лицах немногих поверивших в Вас Вы видите надежду, и именно поэтому Вы продолжаете своё дело. Иногда (редко) даже Сородичи благодарны Вам за прекращение их страданий.

Преодоление: Когда борешься с Сородичами, приходиться преодолевать всё. Вы сражаетесь не только с ними, но и со временем, ведь его так мало до наступления сумерек. Постоянно возникают новые, незнакомые ситуации, в которых надо сражаться. В такой игре Рассказчик должен уделить особое внимание броскам навыков, поскольку всё, даже вождение машины, отражает напряжение сил в битве с Сородичами. Это суровый мир: либо его крепко держишь обеими руками, либо он ускользает. Любое событие с участием Сородичей — это столкновение воли и силы.

Печаль: Охоту сопровождает неизмеримое чувство потери. Независимо от того, что Вы сделаете, ответ Сородичей будет ещё хуже. Всякий раз, когда Вы видите идущих по улице людей, Вас переполняет чувство печали, осознание насколько хрупка их обычная жизнь ошеломляет Вас. Хорошие вещи быстро кончаются, так как их уничтожают Сородичи. Это настроение отлично сочетается с игрой в Самопожертвование, хотя их совместное использование несколько отдаёт садо-мазохизмом.

Настроение не застывает в одних рамках на всю игру. Каждая глава может иметь своё настроение, но тема должна оставаться одной и той же, даже если подтемы и настроения могут меняться от Главы к Главе.

Рассказчик не должен забывать ради чего он проводит игру. Что он хочет продемонстрировать с её помощью? Или он всего лишь хочет повеселиться? Если так, сделайте развлечение частью темы и настроения. Охотничья игра в духе бульварных романов может доставить кучу удовольствия.

Длительное ведение игры

В отличие от игры по **Вампиру**, Хроника, в которой смертные повсюду охотятся на вампиров, рискует погрязнуть в самоповторах. Что Вы можете предпринять для поддержания новизны в сюжете и действии, а в игроках — заинтересованности?

Сюжет

Прежде всего, тщательно и творчески подходите к созданию сюжетов. Легко скатиться до заезженных сюжетов про охотников, так что попытайтесь быть оригинальным. Придумайте необычные и непохожие друг на друга ситуации с участием Сородичей-антагонистов, в которые охотники захотят попасть. Щедро сдобрите их неожиданными поворотами, чтобы заставить охотников погадать. Если их догадки о происходящем сбываются, ощущение неизвестности исчезает.

Повороты сюжета — это моменты, когда он резко меняет своё направление и устремляется в другую сторону, когда охотники понимают: то, что они считали истинным,— ложно. Детективные романы полны отличных идей для подобных поворотов и изгибов. Например, игроки наняты ушедшим на покой охотником, чтобы выследить его давнего противника. После того, как они проследовали по следу из жертв Каинита, они случайно стали свидетелями встречи вампирского Клана. Они затаились и смотрели, заворожённые возможностью окунуться на мгновение в политику Сородичей. Внезапно в Клане появляется ещё один вампир, который снимает свой плащ, чтобы явить… нанимателя игроков! На самом деле это вампир, использующий игроков в личной вендетте против другого представителя своего Клана.

В отсутствие неожиданных поворотов, История быстро станет предсказуемой и вскоре заглохнет.

Процесс обучения

Несмотря на то, что Ваши игроки могли прочитать **Вампира**, **Руководство игрока** и даже эту книгу, персонажи не обладают их знаниями. Всё, что известно персонажам, изучено на добытом потом и кровью опыте. Боится ли нежить распятия? Кто вампир, а кто — нет? И что такое Гуль?

Редко выдавая знание, но позволяя персонажам медленно накапливать известные данные, Вы сможете сделать каждую Историю свежей и необычной. Только представьте персонажей, пытающихся ударить вампира колом и обнаруживших, что тот ещё жив. Или приготовивших огромный вентилятор, чтобы сдуть вампира, обратившегося в туман, и понявших, что это не возымело эффекта. Или даже узнавших, что всего-лишь закрытые глаза способны защитить от Доминирования (как правило).

Рассказывая Историю

Как Рассказчик, обращайтесь к чувствам. Вызывайте Ваши сцены и окружение благодаря точным описаниям, опирающимся на органы чувств персонажей. Не говорите им: *«Гуль бежит по переулку. Когда вы вошли, вы увидели, как он забегает за дальний угол»*. Но: *«Гуль забегает с улицы в тёмный переулок. Добравшись до входа, вы взметаете тучу брызг, вступая в лужи воды, капающей из тянущихся по грязным кирпичным стенам водостоков. Мусор устилает землю, но можно увидеть протоптанную дорожку, вьющуюся между изношенных пластиковых мешков для мусора. Вы двигаетесь вперёд и слышите шум падающего мусора, когда Гуль выпрыгивает из своего укрытия и скрывается за дальним углом»*.

Чем больше игроки получают ощущения через чувства своих персонажей, тем дольше игра остаётся живой и увлекательной. Отыгрывайте повседневную жизнь персонажей, чтобы чувствовался контраст с моментами полнейшего ужаса, когда они охотятся на вампиров.

Антагонисты

Сородичи не единственные противники, которых охотники могут встретить на улицах. Охота вызывает вражду у многих.

Правоохранительные органы: Временами, вне зависимости от того, насколько они осторожны, охотники оказываются вне закона. Как они будут объяснять полиции свою профессию? Что они скажут, чтобы не попасть за решётку?

Плохо кончившееся столкновение может навлечь на охотников преследование по закону, заставляя их опасаться не только Сородичей, но и полицию. Более того, полицией может управлять Князь города, который с её помощью будет изводить охотников.

Правительство: Охотники могут столкнуться во время охоты с любыми правительственными агентствами. Например, они пытаются выдать себя за наркоторговцев, чтобы прийти в доки на встречу с Князем. Внезапно появляется Управление по борьбе с наркотиками и арестовывает всех присутствующих. Поверят ли они словам охотников, что те только притворялись наркоторговцами?

Если охотники замешаны в федеральном преступлении, им на хвост сядет ФБР. Если в необъяснимом происшествии виден след Сородичей, то его будут рассматривать непосредственно Специальные расследования. Обычно они относятся к другим охотникам

чрезвычайно подозрительно, так что охотники должны быть предельно аккуратны, сталкиваясь с ними.

СМИ: Средства массовой информации могут быстро стать врагом охотника. Последнее, что нужно охотнику,— это новостная команда, повсюду следующая за ним и пытающаяся заснять процесс охоты. Между тем, если охотник достаточно умён, он может использовать СМИ в собственных целях, направляя новостные команды на разные образы, которые Сородичи используют, чтобы выдавать себя за смертных. И всё-таки, охотники должны быть исключительно осторожными, когда СМИ находится под колпаком у нежити.

Охотники: Существуют охотники, чьи методы могут расходиться с методами игроков. Некоторые достаточно параноидальны, чтобы считать других охотников настолько же опасными, как и Сородичи, или в самом деле работающими на Проклятых. Если игроки выслеживают вампира, которого уже настиг Инквизитор, они могут обнаружить, что Инквизитор не рад их вмешательству.

Больше антагонистов, которых Рассказчик может ввести в игру,— больше возможностей для него вести игру дальше.

Друзья и родные: Пускай персонажи иногда общаются со своими родственниками и друзьями. Знают ли они, что персонаж — охотник? Что они предпримут, когда узнают? Позвонят ли они в полицию (и психиатру) или помогут ему?

Добавить перца в игру может то обстоятельство, что семья охотника разделилась, пытаясь жить с мыслью о его психической болезни. Или друзья героя станут антагонистами, пытаясь «помочь» звонком в полицию.

Игра-на-вечер

Бывает, что Вы не хотите проводить целую Хронику, а только лишь одиночную Историю. Такие Истории могут быть весьма захватывающими и скоротечными, так как Вам не нужно волноваться о продлении сюжета более, чем на несколько Глав. К тому же, все персонажи могут драматически погибнуть, если у них не получится выжить и разобраться в ремесле охотника.

Сюжетом для одиночной Истории может стать то, что обычно бывает Прелюдией в полной Хронике, а именно — обнаружение Сородичей и первая попытка охоты на них. Большинство охотников охотились лишь раз в жизни, с радостью бросив это занятие, единожды преуспев (или погибнув), в отличие от тех, кто посвятил этому всю свою жизнь.

Также это позволяет игрокам получать удовольствие, поскольку им необязательно привязываться к своим персонажам до такой степени, чтобы бояться ими рисковать. В одиночной Истории они могут отказаться от всего, что имеют, ради отыгрыша.

Недостатком этого подхода является то, что у персонажей нет времени, чтобы расти и развиваться. Длительная Хроника способна дать множество переживаний с глубоким отыгрышем, короткая игра — нет.

Примеры охотничьих Историй и Хроник

Вот несколько идей Историй и Хроник, которые можно использовать в игре охотниками, и советы, как поддерживать в них интерес. Исходя из наклонностей Рассказчика, можно использовать вместе с ними любые из Тем и Настроений, перечисленных выше.

Прелюдия

Многие Рассказчики делают свою первую охотничью Историю Прелюдией. Сюжетом для такой Истории является первая встреча персонажей с Сородичами. Можно добавить в игру таинственности и неопределённости, если охотники начинают в отсутствие кого-нибудь, способного их обучить. У них нет Сиров, чтобы показать им, как вести новую жизнь. Они предоставлены сами себе в поиске тех методов, которые работают против Сородичей, и тех, которые не работают.

Иначе, Рассказчик может ввести их в ремесло с помощью опытного охотника. Этот охотник научит их методам и азам их опасной профессии. Вместе с тем, игрокам чаще всего более интересно, по крайней мере в течение первой сессии, начинать с нуля и прокладывать свой собственный путь к знаниям.

Замкнутый круг

В этой Истории охотники сами являются объектом охоты. Охота на Сородичей вынудила их бороться и выслеживать охотников, как те выслеживают вампиров. Игроки должны предпринимать особые меры предосторожности во время охоты, так как эта История подразумевает, что Вы должны опережать Их на шаг. Выживет только победитель.

Возможно, персонажи настолько преуспели в охоте, что Князь объявляет на них Кровавую охоту. Обычно, она объявляется только на вампиров, но если охотники слишком опасны, Князю могут понадобится силы всех Сородичей, чтобы обезвредить их. Охотники должны постоянно перемещаться, не давая Сородичам удобного случая. Особенно им следует опасаться Гулей и других вампирских приспешников.

Но причиной, по которой Сородичи станут охотится на охотников, может быть не только желание их уничтожить. У них может быть любой из перечисленных в **Главе 2** Мотивов и ещё один — Становление. Их целью может быть получение из охотников Потомства. Они могут желать контролировать охотников и использовать их для охоты на других, но только подчинив воле Каинита с помощью Уз крови. Или же человечность охотников прельстила Сородича, и он решил, что должен держать её рядом с собой, чтобы проникнуться ей, и что Становление — это единственный способ узнать, как это сделать.

Кровь моего брата

Эта История или Хроника сталкивает охотников с членом семьи, обращённым в вампира. Такая кампания полна душераздирающих моментов: потрясение из-за осознания истины, мольба о милосердии или крик о помощи. Рассказчик должен быть осторожным, чтобы История не стала слишком банальной. Его тема, испытание тесных эмоциональных и родственных уз, не обязательно гарантирует успешную игру: её проведение всё ещё требует усилий от Рассказчика и игроков.

С другой стороны, вампир может быть одним из лучших друзей игрока, в детстве заключившим с ним «кровавый уговор» о дружбе до смерти. Что возьмёт верх: людские узы «вечной дружбы» или вампирские узы «вечной жизни»?

Вопрос веры

Эта кампания о трудностях священного похода против Сородичей и об опасности стать настолько же бесчеловечными, как и они. Охотники начинают крестовый поход в полной уверенности в справедливости своих методов и необходимости уничтожения чудовищных вампиров. По мере развития охоты, они встречают Сородичей, не похожих на ужасных демонов, представлявшихся им. Сородичей, сражающихся за свои подлинные души против непреодолимого кровавого голода. Уничтожение этих благородных бессмертных способно понизить Человечность, и если охотники продолжат упорствовать в своей слепоте, они могут стать меньшими людьми, чем их противники. Они должны вступить в конфликт со своими первоначальными убеждениями об истинной природе Сородичей и о том, что из охоты, основанной на нетерпимости и ненависти, может выйти что-то хорошее.

Партнёры в ночи

Подобные Истории не должны часто встречаться, так как в них добыча помогает охотнику: Сородич объединяется с охотниками, чтобы достичь общей цели. Может быть, Сородич надеется свергнуть Князя, и охотники являются наилучшим способом сделать это. Не важно по какой причине возникло это партнёрство: долго оно не продержится, так как Сородич — враг охотника.

Теневое правительство

Охотники обнаруживают, что Сородичи проникли на верхние уровни национального правительства, и должны попытаться их остановить. Агенты АНБ становятся в этой Истории или Хронике антагонистами. А это подразумевает запутанную интригу, шпионаж и параноидальное недоверие. Положение может казаться безвыходным, если охотники не поднимут достаточно шума, пока могут, чтобы заставить Сородичей убраться. Или игроки могут быть агентами АНБ, пытающимися вытащить свою организацию из когтей Сородичей. Тогда Историю можно объединить с Партнёрами в ночи, представленными выше, а игроки стали бы рукой Джихада.

Охота на века

Охота на века — это длительная Хроника, начинающаяся когда-то в прошлом, возможно в тёмные времена Инквизиции или в викторианскую эпоху, и идущая до сих пор. Игроки выбирают себе персонажей в прошлом, и по прошествии годов их персонажи уходят на покой и передают своё наследие следующему поколению и так до нашего времени.

Целью охоты в этой игре является отдельный Сородич, поколения охотников пытаются уничтожить его и его многочисленные планы. Кульминация наступает в нашем времени, когда последнее поколение охотников добивается успеха или терпит поражение от своего древнего заклятого врага.

Такую Хронику можно провести множеством разных способов. Рассказчик может вести все игры предыдущими поколениями как одиночные Истории, а последним поколением — как длительную Историю, так как Хроника встречает свой неизбежный конец.

Для примера, Рассказчик может начать в Испании во времена Инквизиции, персонажи будут первым поколением охотников, обретшим заклятого врага — Последователя Сета, который только начинает свою нежизнь.

Следующая История пройдёт на укутанных туманом улицах Лондона во времена правления Королевы Виктории. Персонажи находят свидетельства существования этого Сородича, а также дневники его старого противника-охотника. Персонажи могут быть, например, одними из первых членов Арканума, чьи поиски знаний привели их к этой информации. Сородич теперь гораздо опытнее, чем прежде, и имеет приспешников по всему миру. Персонажи могут воспрепятствовать его тёмным планам на следующие несколько десятилетий, когда История начнётся вновь.

Следующее поколение охотников борется за правое дело против гитлеровских орд в конце 30-х

годов XX века. Возможно, находясь в разбомбленном Лондоне, они находят старые дневники и записи о борьбе предыдущего поколения с Сородичем, что приводит их к раскрытию замыслов вампира, один из которых подразумевает поддержку нацистов. Они должны остановить Сородича, поскольку от этого зависит судьба всей Европы.

Последняя Глава начинается в наши дни, когда молодое поколение охотников сталкивается со старым Каинитом и должно покончить с ним раз и навсегда.

Такая Хроника способствует расширению кругозора о времени, в котором живёт Сородич, и в котором смертные должны заниматься соответствующими эпохе вещами. Люди должны объединить силы в союзе, созданном за века, чтобы сражаться с угрозой, которая никогда не умрёт. Вот что служит настоящей Темой Хроники — Вечность Зла.

Однако Рассказчик не должен забывать отыгрывать всю сложность характеров Сородичей и о добре, которое могут принести Сородичи, даже если они обречены проиграть битву со Зверем. Старое наследие охоты может подать некоторым Сородичам блестящий пример храбрости, и они выступят в поддержку охотников против Каинита. Это может привести охотников к лучшему пониманию своей добычи.

Продвинутые техники ведения игры

Реквизит: Рассказчик и игроки могут обогатить свою игру в Охотников с помощью разнообразного реквизита. Для начала можно взять деревянные колья или святые символы. Если все игроки играют агентами Специальных расследований ФБР, они могут одеться в чёрные костюмы с солнечными очками (что может затруднить чтение листа персонажа).

Музыка: Поставьте подходящую музыку играть на заднем фоне, чтобы подчеркнуть настроение. Вы даже можете избрать «темы», некоторую музыку, сопровождающую появление определённого персонажа. Всякий раз, когда появляется заклятый враг, включайте «Ночь на лысой горе» или Bauhaus «Bela Lugosi's Dead». Так же и любой игрок может обладать собственной темой, которая будет звучать, когда персонаж добивается успеха в опасной ситуации.

Звуковые эффекты: Благодаря многочисленным кассетам и CD со звуковыми эффектами, Вы можете вставить практически любой звук: скрип двери, отдалённый крик, завывание ветра в деревьях или даже шум фуршета. Это может доставить немало удовольствия и помочь Рассказчику обратиться к чувствам игрока, чтобы передать обстановку.

Освещение: С помощью необычного освещения можно оживить атмосферу. Если охота происходит ночью при свете свечей и фонарей, используйте только их для освещения комнаты, в которой вы играете. Если в Истории настал день, включите все лампы или раскройте шторы, если вы играете днём.

Чем сильнее окружение, в котором вы играете, отражает события Истории, тем проще его вовлечь в ролевую игру. Между тем, Рассказчик должен поговорить с игроками, чтобы узнать какой реквизит им подходит, прежде чем сделать нечто радикальное. Но не уничтожайте целиком элемент неожиданности. Иногда Вы просто рискуете вызвать у игрока смех, в то время как пытались создать высокодраматичный момент.

Дневники: Один из интересных способов, позволяющих игрокам глубже погрузится в мышление их персонажей, это купить для них блокноты, в которых они будут после каждой игровой сессией и перед началом новой вести охотничий дневник, описывающий происходящее на игре с точки зрения охотника. Пример охотничьего дневника дан в Первой главе.

Дневник превосходно помогает думать как персонаж. Кроме того, читать интерпретации разными игроками одного и того же события довольно интересно.

Преамбула: Перед началом новой Истории попросите одного из игроков вслух прочитать отрывок из дневника его персонажа, подводящий итог событиям последней Истории. Это повествование от первого лица служит введением и усиливает чувство соучастия в истории. Тот же игрок может добавить в конце Истории отрывок, подводящий окончательный итог, подобно доктору Ватсону, представляющему отчёт о делах Шерлока Холмса. Для разных Историй могут читать разные

игроки, чтобы добавить в Преамбулы разнообразия, не ограничивая их единственной точкой зрения.

Память о бренности сущего

Охотничья кампания — это шанс по-иному взглянуть на Сородичей, не так, когда играешь вампиром. Если Рассказчик чувствует, что игроки излишне погрузились в бесчеловечность игры вампиром, опьянели от грубой силы и забыли всякое человеческое сострадание, он может на время перейти к игре охотниками. Он может использовать это, чтобы вернуть их обратно на землю, напомнить об ужасах ночи и о собственной незначительности в сравнении с таинственными кошмарами, рыскающими в тенях. У охотника больше шансов проявить героизм, чем у любого вампира, так как перевес не на его стороне, но он всё равно упорно добивается своего.

Игра по охотникам предоставляет возможность исследовать человеческую реакцию на ужас, сковывающий душу, противостояние с тьмой, таящейся внутри каждого. Игра по вампирам использует крайние проявления страстей и сил Сородичей, чтобы высветить человеческие свойства, но игра по охотникам даёт возможность для более искусной ролевой игры. Играть сорокапятилетней домохозяйкой, противостоящей своему страху, куда сложнее, чем двухсотлетним Каинитом. Этого можно добиться также путём ретроспективы, параллельных историй и предзнаменования, описанного в Вампире.

И игра по вампирам, и игра по охотникам позволяет нам противоборствовать Иному, не похожему на нас. Однако, если взглянуть поближе, мы увидим схожие черты. Мы увидим как относимся к Иному снаружи нас, но также и к Иному внутри.

Новые враги

Рассказчик не обязан делать антагонистами только лишь Сородичей. Нападение оборотней может помочь охотникам осознать угрозу, исходящую от этих тварей, и они направят свои усилия на получение информации о Люпинах. Ночью охотник может случайно попасть внутрь холма фей и переместиться в мир гоблинов и Чёрных рыцарей. Возможно, они проследуют вслед за ним, и вскоре современный мир вновь будет полон эльфов и нимф. Люди могут быть столь же мерзкими и опасными противниками, как и любая нежить.

Предания народов мира полны чудовищами, терроризирующими человечество испокон веков. Рассказчик может свободно вводить их в свои Истории. Так как они все пришли изнутри, из общего бессознательного, эти монстры — наши.

Приложение первое: Знаменитые охотники

Будь осторожна; робость — лучший друг.
— Шекспир, *Гамлет (пер. М. Лозинский)*

Ниже представлено несколько примеров охотников, выслеживающих Сородичей. Некоторые из них будут узнаны большинством Сородичей, так как они заработали определённую репутацию. Другие же стали охотниками недавно и всё ещё не уверены в правильности своего выбора.

Каиафа Смит

Каиафа родился в 1815 году в Новой Англии и встретил своего первого Каинита, когда ему было всего-навсего пятнадцать. Отец поручил ему отнести немного молока соседке, Гудвайф Клейтон, чей муж не вернулся из долгого путешествия в Бостон. Она медленно чахла из-за неизлечимой болезни. Когда молодой Каиафа дошёл до её дома, уже стемнело. Решив постучать в дверь, он увидел в окне Гудвайф Клейтон и незнакомца. Каиафа застыл от удивления: всё выглядело так, будто мужчина ласкал её. Как бы он не был молод, Каиафа уже знал об опасностях греха и о том, что грешники попадают в ад. Он ворвался в дом и стал умолять её задуматься о своей душе.

Он и не подозревал, насколько был близок к истине. Незнакомец медленно повернулся к нему, кровь Гудвайф Клейтон стекала по его подбородку. Каиафа застыл как громом поражённый. Он знал, что за существо стоит перед ним, о котором ночью рассказывают истории у каждого очага,— вампир.

Вампир смотрел прямо в душу Каиафы, который чувствовал, как воля покидает его, подчиняясь безмолвным и жёстким приказам существа. Кроме того, более чем другие, он знал о судьбе, которая ждёт его душу, поддайся он зверю. Проявив железную волю, он сбросил с себя оцепенение из-за этого злого взгляда и выбежал в ночь. Вампир немедленно бросился за ним.

Но Каиафа предугадал это и не стал безрассудно убегать. Его молодые и сильные ноги принесли его в сарай всего за секунду до вампира, он схватил мотыгу, сломал о колено и вогнал обломок в сердце наступающего чудовища.

Существо издало дикий вопль и рухнуло на землю, обездвиженное деревянным колом, пронзившем его тело. Он с ужасом взирал на Каиафу, так как видел, что тот собирается сделать. Не мешкая, Каиафа вытащил из сарая топор, замахнулся и рубанул существо по шее. Вампир успел издать только лишь булькающий крик перед тем, как голова отделилась от тела, а его противоестественная жизнь подошла к концу.

И с тех пор ничего не имело для Каиафы значения, кроме уничтожения вампиров. Спустя десятилетия, чтобы продлить свою жизнь до поры, когда все вампиры погибнут, он решился на такое греховное дело, как питьё крови вампира. Однако его источник крови непостоянен, поэтому сейчас его телу исполнился 71 год, хотя он и в лучшей форме, чем любой смертный на двадцать лет моложе. Похищенная кровь даёт ему силу и выносливость, необходимую для продолжения его святого пути.

Среди множества его методов охоты присутствуют заклинания низшей магии, с помощью которой он выслеживает и обнаруживает Сородичей. Много лет назад он обучился им от Даниэля Харгрейва, пуританского охотника на ведьм из Салема. Изначально заклинания

предназначались для охоты на ведьм, но Каиафа приспособил их для использования против Сородичей. Используя кровь Каинита или Гуля, он может сверхъестественным образом выследить Нежить.

На своём долгом жизненном пути он приобрёл множество союзников во всех уголках мира, но его главной задачей всё ещё остаётся защита Новой Англии, в которой Шабаш является его злейшим врагом. Именно против Шабаша были направленны его первые усилия, и даже после того, как он узнал о существовании Камарильи, он причисляет к нему всех вампиров. Он отказывается использовать вампирские названия; для него все они — вампиры или проклятые.

Раньше он работал совместно с Салливаном Дейном, которого сильно уважал. Дейн догадался об истинном возрасте Каиафы и не поддержал его методы продления жизни. Кроме того, Каиафа время от времени работает совместно с Инквизицией, хотя и высказывается неодобрительно по поводу оков папизма.

Юстициарии Камарильи издали закон относительно Каиафы: все Сородичи должны избегать его любой ценой. Любой, кто умышленно

Охота на охотников™

Вампир: Маскарад™

Каиафа Смит

Атрибуты

Физические	Социальные	Ментальные
Сила * ●●●●○	Обаяние ●●●●●	Восприятие ●●●●●
Ловкость ●●●●○	Манипулирование ●●●○○	Интеллект ●●●○○
Выносливость ●●●●○	Внешность ●●○○○	Сообразительность ●●●●●

Способности

Таланты	Навыки	Познания
Актёрство ○○○○○	Знание животных ○○○○○	Бюрократия ○○○○○
Бдительность ●●●●●	Вождение ○○○○○	Компьютер ○○○○○
Атлетизм * ●●●●○	Этикет ○○○○○	Финансы ○○○○○
Драка * ●●●●●	Стрельба ●●●○○	Расследование ●●●●●
Уклонение ●●○○○	Фехтование ●●●●●	Правоведение ●●●●○
Эмпатия ○○○○○	Музыка ○○○○○	Лингвистика ●●●●○
Запугивание ●●●●●	Ремонт ○○○○○	Медицина ●●●○○
Лидерство ●●●●●	Безопасность ●●●○○	Оккультизм ●●●●●
Знание улиц ○○○○○	Скрытность ●●●●○	Политика ○○○○○
Хитрость ○○○○○	Выживание ●●●●○	Наука ○○○○○

Преимущества

Numina и другие черты	Дополнения	Достоинства и недостатки
Арбалеты ●●●●●	Союзники ●●●●●	Железная воля
Наложение чар ●●●●●	Контакты ●●●●○	
Длительность ●●●●○	Ресурсы ●●●○○	
Дальность ●●●●○	Репутация ●●●●●	
Запах вампира ●●●●●	○○○○○	
Исповедь ●●●○○		
Дух дерева ●●●●○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		

Человечность ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Сила воли ● ● ● ● ● ● ● ● □□□□□□□□□□

Вера ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Здоровье

Синяки	□
Задет	-1 □
Сильно задет	-2 □
Ранен	-3 □
Тяжело ранен	-4 □
Искалечен	-5 □
Обездвижен	□

Сражение

Урон	Оружие	Сложн.

Опыт

Добродетели

Сознательность ●●○○○

Самоконтроль ●●●●●

Смелость ●●●●●

Атрибуты: 6/4/3 Способности: 11/7/4 Дополнения: 5 Добродетели: 7 Свободные очки: 21 (5/2/1)

нарушит этот закон, должен быть предан смерти. Князь, который не позаботится о наказании такого злоумышленника, должен быть предан смерти. Закон основывается на том, что если Каиафа не получит vitæ следующие лет двадцать, то умрёт естественной смертью, от старости.

Камарилья считает его одним из опаснейших охотников когда-либо существовавших. Его могущественная фанатичная Вера и целеустремлённость поразительны, а обширный опыт, магия и знания делают попытку спрятаться от него нелёгким делом.

Имя: Каиафа Смит

Возраст: Биологический — 71,
Действительный — 176

Натура: Фанатик

Маска: Фанатик

Концепция: Охотник-пуританин

Мотив: Чувство долга/Ненависть

Метод: Религиозный/Огневой мощи

Советы по отыгрышу: Вы сконцентрированы на предстоящей работе. Всё остальное не имеет значения. С другой стороны, Ваши знания о Сородичах и их привычках позволяют Вам с лёгкостью (многие скажут, что

чудесным образом) обнаруживать признаки их присутствия. Мало кто из Гулей, притворяющихся людьми, смогли утаить от Вас свою извращённость. Вы говорите напористо, и Ваша манера выражаться резка. Долгая жизнь не оставила в Вас желания заниматься пустопорожней болтовнёй. Вы знаете, что Вам отпущено не так уж много времени, а ещё столько нужно сделать. На любого взирайте с решительностью, будто Ваш взгляд способен проникнуть в его секреты. Недавно у Вас заныла левая нога — первая весточка наступающей старости. Вы пытаетесь скрыть от других свою боль, но иногда Вы уверены, что они всё равно видят её. Наденьте ещё более непроницаемую маску, не позволяя недооценивать Вас из-за слабости.

Примечание: Все черты, отмеченные «*», уменьшаются на два, когда Каиафа не получает vitæ более месяца. Строго говоря, Каиафа не является гулем, так как никогда не использовал вампирскую кровь продолжительное время. Несмотря на это, его тело начинает зависеть от крови.

Дебора Роуз Келлер

О жизни миссис Келлер могла мечтать любая женщина: муж, работающий врачом, прекрасный дом в хорошем районе и чудесный ответственный сын. Но всё это рухнуло в тот день, когда в её дом пришла полиция, чтобы сообщить о таинственной ритуальной смерти её сына. Как такое могло случиться? Они сказали, что его обескровленное тело было найдено в лесу в кругу огарков от чёрных свечей и странных изображений. Она не могла в это поверить. Разве не ходила она каждое воскресение в церковь? За что ей такое наказание?

Она решила провести собственное расследование. Если здесь орудует какая-та банда дьяволопоклонников, фанатов хэви-металла, убивающая детей, то кто-то должен с этим разобраться.

Она начала расследовать ритуальные убийства, совершённые по всей стране. Это лишь убедило её, хотя она и не может этого доказать, что за этим скрывается многочисленная группа тайных заговорщиков, заманивающая детей, чтобы принести их в жертву дьяволу. Поначалу полиция помогала ей вести расследования, даже просила её совета по нескольким делам. Но затем полицейские пришли к выводу, что она просто выдумывает большинство своих выводов, и причислили её к

Охота на охотников™
Вампир: Маскарад™
Дебора Роуз Келлер

Атрибуты

Физические	Социальные	Ментальные
Сила ●○○○○	Обаяние ●●●●○	Восприятие ●●●○○
Ловкость ●○○○○	Манипулирование ●●●●○	Интеллект ●●○○○
Выносливость ●●○○○	Внешность ●●●○○	Сообразительность ●●●○○

Способности

Таланты	Навыки	Познания
Актёрство ○○○○○	Знание животных ○○○○○	Бюрократия ○○○○○
Бдительность ●●○○○	Вождение ●●○○○	Компьютер ●○○○○
Атлетизм ○○○○○	Этикет ●●●○○	Финансы ○○○○○
Драка ○○○○○	Стрельба ○○○○○	Расследование ●●●○○
Уклонение ○○○○○	Фехтование ○○○○○	Правоведение ○○○○○
Эмпатия ●●●○○	Музыка ●○○○○	Лингвистика ○○○○○
Запугивание ○○○○○	Ремонт ○○○○○	Медицина ○○○○○
Лидерство ●●●○○	Безопасность ○○○○○	Оккультизм ●●●○○
Знание улиц ●○○○○	Скрытность ○○○○○	Политика ○○○○○
Хитрость ○○○○○	Выживание ○○○○○	Наука ○○○○○

Преимущества

Numina и другие черты
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
Вера
○○○○○○○○○○

Дополнения
Сообщники ●●●○○
Контакты ●●○○○
Ресурсы ●●○○○
○○○○○
○○○○○

Достоинства и недостатки

Человечность ●●●●●●●●○○
Сила воли ●●●●●●○○○○
Сражение

Урон	Оружие	Сложн.

Здоровье
Синяки □
Задет -1 □
Сильно задет -2 □
Ранен -3 □
Тяжело ранен -4 □
Искалечен -5 □
Обездвижен □

Добродетели
Сознательность ●●●●○
Самоконтроль ●●●○○
Смелость ●●●○○

Опыт

Атрибуты: 6/4/3 Способности: 11/7/4 Дополнения: 5 Добродетели: 7 Свободные очки: 21 (5/2/1)

параноидальным сторонникам теории заговора. Тогда она начала скрывать от них улики, чтобы тайно использовать их в своих расследованиях.

Одно дело изменило всю её жизнь. В доме, использованном для ритуального преступления, в куче строительного мусора она нашла визитную карточку. Она проследовала по указанному адресу и обнаружила старинный дом. Несмотря на поздний час, она всё же направилась к входной двери. На стук тотчас ответил слуга. Когда она назвала своё имя, он удивился, и она поняла, что наткнулась на что-то. Слуга пригласил её в гостиную и отправился за хозяином дома.

В тот момент, когда она увидела его, волосы на её загривке встали дыбом. Он был высок и худ, бледен, будто от недостатка солнца, но его глаза были проницательны и ярки. Он был любезен и общителен и выразил удивление от её визита. Она объяснила, где нашла его визитку, и хотя он сказал, что не имеет понятия, как она там оказалась, она заметила промелькнувшее в его глазах узнавание. Она встала и потребовала, чтобы он сказал правду.

Он замер от удивления, а затем медленно улыбнулся. Он спросил, не работает ли она на полицию. На что она ответила, что пришла одна и ведёт собственное расследование. Он вновь улыбнулся и промолвил: *«Так и быть. Правду...»*. Его рот широко раскрылся, обнажив два чудовищных клыка.

Дебора закричала и бросилась к двери, но он преградил ей путь. Она развернулась и побежала в зал, но и там был он. Он играл с ней как кошка с мышкой, и она никогда прежде не испытывала такого ужаса. Но затем раздался стук в дверь и крик снаружи: *«Откройте! Полиция!»*. Она кинулась к двери, открыла и упала без чувств на руки полицейским.

Когда она очнулась на заднем сиденье патрульной машины, она рассказала им о случившемся. Выражение жалости на их лицах заставило её резко остановиться. Они объяснили ей, что дома никого не было и ничто не указывало на побег.

Теперь ей стало ясно, что только она может остановить этих вампиров-оккультистов. С этого времени она посвятила своё время и навыки специалиста по ритуальным преступлениям выслеживанию вампиров. Она ещё не нашла никого,

но уже получила свидетельства, убедившие её в существовании вампиров. Кроме того, она недавно связалась с Обществом Леопольда, которое подтвердило её подозрения.

Многие Каиниты, знающие о ней, не считают её опасной, но некоторые Князья слишком хорошо знают о последствиях причинения ей вреда. Хотя она ещё не добилась признания от правоохранительных кругов, среди обеспокоенных домохозяек и общественных групп у неё множество последователей. Её смерть, только если не обставить её мастерски, лишь заставит некоторых поверить, что это часть оккультного заговора, с которым она боролась. Итак, Князья постановили, что наилучшим выходом для Сородичей будет не дать ей достать существенные доказательства существования Маскарада.

Она живёт в Калифорнии, но часто ездит по стране, проводя семинары по ритуальным преступлениям для полицейского персонала, общественных групп и родительских комитетов.

Имя: Дебора Роуз Келлер
Натура: Мученик
Маска: Опекун
Концепция: Домохозяйка на тропе войны
Мотив: Чувство долга/Месть
Метод: Детективный
Советы по отыгрышу: Вы хорошо воспитаны и вежливы, но при этом требовательны. До недавних пор Вы проводили время в бридж-клубах и женских посиделках, но теперь Вам кажется, что Вы слишком хорошо знакомы с преступным миром и его жаргоном. Вы постараетесь оградить своих друзей от подобной участи.

Дэннис Квинси, «Поразительный Дэнни»

Дэннис Квинси был человеком рассудка. Он полагал, что всё на свете можно объяснить с помощью науки, даже так называемую магию. Он обнаружил, что всё это – ловкое мошенничество, а соответственно и «магия» — лишь глупая шутка. Ему удалось изучить методы фокусников, а затем использовать свои познания в одурачивании и ловкости рук, чтобы разъезжать по стране и

разоблачать обман экстрасенсов. Ведь никто ему не был так ненавистен, как человек, проповедующий невежество, и делающий на этом состояние. Так что свои деньги он зарабатывал на разоблачении известных экстрасенсов и контактёров. Не было таких экстрасенсорных сил или мистических откровений, в каких он не мог бы доказать применение какого-либо рода жульничества. И он разбогател на этом.

Он начал получать множество предложений со всего света от людей, которые стали свидетелями странных происшествий и которые сомневались, что он сможет разоблачить эту мистификацию. Но не было ни одного случая, которому он не смог бы найти рациональное объяснение. До тех пор, пока Тимоти Бэррис не появился на его пороге.

Дэннис пригласил Тимоти зайти и выслушал его историю, согласно которой тот видел вампира и сражался с ним. Дэннис слушал очень внимательно, как он делал всегда, чтобы найти противоречия в истории или признаки психической болезни в рассказчике. Что касается истории, Дэннис не нашёл в ней ничего, явно указывающего на обман. Однако Тимоти был совершенно сломлен тем фактом, что, как он считал, на свободе разгуливает

ищущее его чудовище. Тимоти уверял, что встречался с женщиной, которая на самом деле была вампиром. Когда он узнал её истинную сущность, она разозлилась и напала на него, пытаясь выпить кровь. Тимоти удалось убежать, так как полиция услышала его крики.

Он пришёл к Дэннису Квинси, чтобы получить помощь и доказать существование вампиров, так как если ему удастся убедить такого скептика, как Поразительный Дэнни (таким был его сценический псевдоним), то и весь мир в целом займётся расследованием. Дэннис увидел поразительную возможность публично опровергнуть существование вампиров. Так что он вместе с Тимоти отправился в парк, в котором произошло нападение вампира.

В парке было темно, и Дэннис испугался возможного ограбления. Он был уверен, что «вампир», о котором говорил Тимоти, был всего лишь уличным грабителем. Тимоти указал на место, где всё это произошло. Когда Дэннис присмотрелся, то сильно удивился, заметив стоящую в кустах женщину. Она не сводила с него глаз. Никогда ещё он не видел такой красавицы. Он двинулся навстречу ей, а она — ему. Она распахнула руки для объятия и он упал в них. Она стала целовать его шею, а затем он почувствовал в горле резкую боль и экстаз. За его спиной раздалось хихиканье Тимоти. Его скептический разум немедленно вырвался из охвативших его чар, и Дэннис разорвал объятия.

В страхе он отпрыгнул назад и уставился на неё, истекая кровью из горла. Она рассмеялась и сказала: *«Ох, Тимоти, ты отлично справлялся. Но теперь ты спугнул его»*.

— *Кто ты такая?* — спросил совершенно сбитый с толку Дэннис.

— *Я пришла дать тебе дар,*— ответила она. — *Которым можно наслаждаться вечно.* — Её глаза зажглись красным, и Дэннис понял, на что уставился. После стольких лет одной мистификации за другой, он видел нечто, во что его рациональный ум не мог поверить.

И он сделал то, что на его месте сделал бы любой разумный человек, столкнувшийся с чем-то столь ужасным. Он бросился бежать.

Много позже, уже после рассвета, в снятой ночью комнате отеля Дэннис принялся осмысливать случившееся. После лихорадочных и невнятных мыслей вслух и множества чашек кофе, он решил, что столкнулся с ещё неизученным наукой феноменом. Но он не потерял надежду, ведь для чего наука, если не для открытий? И он будет первооткрывателем. Конечно, теперь он вынужден признать, что вампиры существуют, у него даже есть шрам, доказывающий это. Но весь фольклор, конечно же, не может оказаться правдой. Нет, более вероятно, что они являются людьми, страдающими от неизвестной болезни, которая вызывает в них жажду чужой крови. Возможно, она к тому же заставляет тело вырабатывать химические вещества, наподобие стероидов, которые и легли в основу легенд о вампирской силе.

За несколько часов Дэннис создал научную теорию существования вампиров. Однако теперь ему нужно проверить её, поэтому он отправился на поиски любых историй, которые смогли бы привести его к настоящему вампиру, чтобы побеседовать с ним и испытать теорию.

Несмотря на то, что Дэннис Квинси встретился только с одним вампиром, он очень опасен для Сородичей. У него значительная поддержка СМИ, и он ведёт хроники своих поисков, которые регулярно издаёт в книгах. Также он

Охота на охотников™
Вампир: Маскарад™
Дэннис Квинси
Атрибуты
Физические
Сила ●●○○○
Ловкость ●●●○○
Выносливость ●●○○○
Социальные
Обаяние ●●●○○
Манипулирование ●●●●●
Внешность ●●○○○
Ментальные
Восприятие ●●●●○
Интеллект ●●●●○
Сообразительность ●●●●○
Способности
Таланты
Актёрство ●●○○○
Бдительность ●●●●○
Атлетизм ○○○○○
Драка ○○○○○
Уклонение ○○○○○
Эмпатия ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Знание улиц ○○○○○
Хитрость ●●●●○
Навыки
Знание животных ○○○○○
Вождение ●●○○○
Этикет ○○○○○
Стрельба ○○○○○
Фехтование ○○○○○
Музыка ○○○○○
Ремонт ●○○○○
Безопасность ●○○○○
Скрытность ●●○○○
Выживание ○○○○○
Познания
Бюрократия ○○○○○
Компьютер ○○○○○
Финансы ○○○○○
Расследование ●●●●○
Правоведение ○○○○○
Лингвистика ○○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ●●○○○
Политика ○○○○○
Наука ●●●○○
Преимущества
Numina и другие черты
Дополнения
Контакты ●●●●○
Слава ●●○○○
Ресурсы ●●●●○
Репутация ●○○○○
Достоинства и недостатки
Человечность
● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
Сила воли
● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
Здоровье
Синяки
Задет -1
Сильно задет -2
Ранен -3
Тяжело ранен -4
Искалечен -5
Обездвижен
Вера
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Сражение
Урон | Оружие | Сложн.
Добродетели
Сознательность ●●●○○
Самоконтроль ●●●○○
Смелость ●●●○○
Опыт
Атрибуты: 6/4/3 Способности: 11/7/4 Дополнения: 5 Добродетели: 7 Свободные очки: 21 (5/2/1)

обладает цепким и изобретательным разумом и обязательно обнаружит любые ошибки в Маскараде. Он — величина национального масштаба. Арканум подумывал о приглашении за его способность продираться сквозь чепуху, однако, слишком многие члены этого ордена презирают взгляды Дэнниса, так что приглашение дано не было. Дэнни не знает об их существовании.

Имя: Дэннис Квинси

Сценический псевдоним: Поразительный Дэнни

Натура: Брюзга

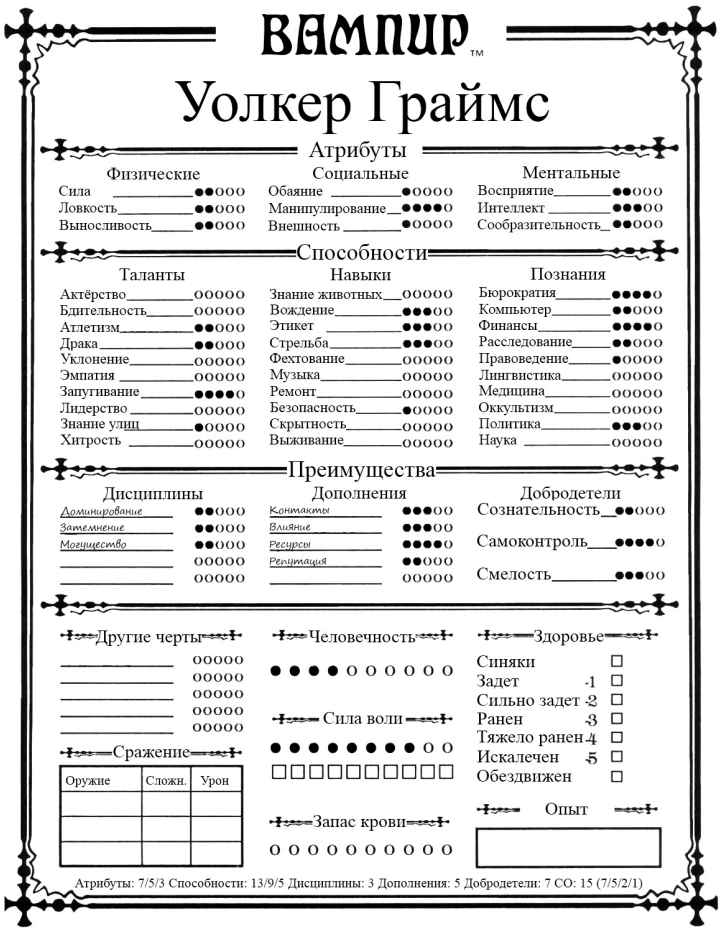
Маска: Директор

Концепция: Скептик

Мотив: Любопытство

Метод: Научный

Советы по отыгрышу: Вы веселы и самоуверенны, когда раскрываете обман. Но когда что-то не является очевидным трюком, Вы становитесь невероятно серьёзным и не успокоитесь, пока не распутаете эту иллюзию. Вы опрятны и благодаря твидовому костюму, аккуратно подстриженной бороде и трубке из красного дерева похожи на учёного.



ВАМПИР™

Уолкер Граймс

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●○○○○	Восприятие	●●○○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●●●○	Интеллект	●●●○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●○○○○	Сообразительность	●●○○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Актёрство	○○○○○	Знание животных	○○○○○	Бюрократия	●●●●○
Бдительность	○○○○○	Вождение	●●●○○	Компьютер	●●○○○
Атлетизм	●●○○○	Этикет	●●●○○	Финансы	●●●●○
Драка	●●○○○	Стрельба	●●●○○	Расследование	●●○○○
Уклонение	○○○○○	Фехтование	○○○○○	Правоведение	●○○○○
Эмпатия	○○○○○	Музыка	○○○○○	Лингвистика	○○○○○
Запугивание	●●●●○	Ремонт	○○○○○	Медицина	○○○○○
Лидерство	○○○○○	Безопасность	●○○○○	Оккультизм	○○○○○
Знание улиц	●○○○○	Скрытность	○○○○○	Политика	●●●○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	○○○○○	Наука	○○○○○

Преимущества

Дисциплины		Дополнения		Добродетели	
Доминирование	●●○○○	Контакты	●●●○○	Сознательность	●●○○○
Затемнение	●●○○○	Влияние	●●●○○		
Могущество	●●○○○	Ресурсы	●●●●○	Самоконтроль	●●●●○
	○○○○○	Репутация	●●○○○		
	○○○○○		○○○○○	Смелость	●●●○○

Другие черты ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

Человечность ●●●●○○○○○○

Сила воли ●●●●●●●●○○

Здоровье

Синяки	□
Задет	-1 □
Сильно задет	-2 □
Ранен	-3 □
Тяжело ранен	-4 □
Искалечен	-5 □
Обездвижен	□

Сражение

Оружие	Сложн.	Урон

Запас крови ○○○○○○○○○○

Опыт

Атрибуты: 7/5/3 Способности: 13/9/5 Дисциплины: 3 Дополнения: 5 Добродетели: 7 СО: 15 (7/5/2/1)

Уолкер Граймс

Уолкер Граймс был светским львом, богатым и гордящимся этим. У него были деньги и красота — всё, что нужно для жизни человеку. Он насмехался над бездомными и безработными бездельниками и поступал таким образом, чтобы сделать их жизнь ещё хуже. В конце-концов, один из них вышел из себя настолько, что проучил его. И он не был человеком.

Гари был чрезвычайно уродливым Носферату, крайне обидевшимся на этого смертного Граймса, который натравливал полицию на всех друзей Гари, единственных людей, которые видели его и ценили не за внешность. Он решил преподать Граймсу урок.

Когда посреди ночи сработала сигнализация, Уолкер достал фонарик и пистолет из прикроватной тумбочки и направился в прихожую, чтобы поймать злоумышленника. Он увидел его, рыскающего внизу по большому фойе второго этажа. Он выглядел как уличный бродяга. Прицелившись, он крикнул грабителю остановиться. Злоумышленник встал и медленно повернулся, глядя вверх.

Уолкера едва не стошнило: никогда он не видел подобного уродства. Прежде, чем он успел что-то понять, нечто миновало лестницу и оказалось возле него, вцепившись в шею. Он закричал, когда тварь вгрызлась в него, взяв в захват своими заплесневевшими руками его лицо. Всё начало погружаться во тьму, гаснуть... а затем была кровь. Он вцепился в неё как утопающий за канат и начал жадно пить большими глотками.

А затем начались изменения — ужасные, сокрушающие боли и уродство, нестерпимые запахи из всех естественных отверстий, когда его тело стало реагировать на гнилую кровь. Со временем боль отступила и Уолкер смог перевести дыхание. Он огляделся и увидел вампира, наблюдающего за ним.

Когда он поднял голову, то увидел усмешку на лице существа. Однако усмешка тотчас сошла на нет, сменившись удивлением и ужасом. А затем — отвращением. Существо закричало и выбежало из дома.

Это был крик не страха, а страдания и боли. Так как Уолкер Граймс, после Обращения, после

того, как кровь клана Носферату заразила его вены, всё ещё был таким же привлекательным, как и прежде. Для Гари это стало последним ударом несправедливой судьбы, и он не мог больше видеть лица своего Дитя.

Однако сам Уолкер был в ужасе из-за появившихся на теле, везде, кроме головы и рук, отвратительных опухолей. Теперь он должен жить, закутавшись с головы до пят, чтобы скрыть своё уродство. В ярости он закричал, что должен отомстить вампиру, чьё проклятие обрекло его на уродство. При этом он не осознавал, что из всех Носферату он наиболее благословлён.

Сейчас он жертвует своим временем и значительным состоянием, охотясь на Сира. Он встретил ещё одного вампира, Каитиффа, и многое узнал от него о Камарилье и клане Носферату. Прежде, чем он понял, что это такое — быть вампиром, ему пришлось получить множество нелёгких уроков и он хочет сполна отплатить за все страдания, которые ему пришлось претерпеть. И заплатить должен клан Носферату.

Он выглядит, когда полностью одет (обычно в костюм), как обычный смертный, за исключением чрезвычайной бледности. Единственным видимым

Охота на охотников™

Вампир: Маскарад™

Арктос

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●●●●	Восприятие	●○○○○
Ловкость	●●●○○	Манипулирование	●●●●●	Интеллект	●○○○○
Выносливость	●●●●○	Внешность	●●○○○	Сообразительность	●○○○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Актёрство	●●●○○	Знание животных	○○○○○	Бюрократия	○○○○○
Бдительность	●●●●○	Вождение	○○○○○	Компьютер	○○○○○
Атлетизм	○○○○○	Этикет	●●●●○	Финансы	●●●○○
Драка	○○○○○	Стрельба	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	○○○○○	Фехтование	●●●○○	Правоведение	○○○○○
Эмпатия	●●○○○	Музыка	●●●○○	Лингвистика	●●●●●
Запугивание	○○○○○	Ремонт	○○○○○	Медицина	○○○○○
Лидерство	●●●●●	Безопасность	○○○○○	Оккультизм	●●●●●
Знание улиц	○○○○○	Скрытность	○○○○○	Политика	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	○○○○○	Наука	○○○○○

Преимущества

Numina и другие черты		Дополнения	
Знание Magus	●●●●●	Союзники	●●●●●
Знание Сородичей	●●●●○	Контакты	●●●●●
Знание Люпинов	●●●●○	Ресурсы	●●●○○
Знание Духов	●●●●○	Репутация	●●●●○
Знание Фей	●●●●○	Слуги	●●●●○
Алхимия	●●●○○		
Вкус крови	●●●●●		
Движение разума	●●●●○		
Путь управления духом	●●●○○		
Путь управления погодой	●●●○○		
	○○○○○		
	○○○○○		

Вера ○○○○○○○○○○

Человечность ●●●●●●○○○○

Сила воли ●●●●●●●●●●

Сражение

Урон	Оружие	Сложн.

Здоровье

Синяки	☐
Задет -1	☐
Сильно задет -2	☐
Ранен -3	☐
Тяжело ранен -4	☐
Искалечен -5	☐
Обездвижен	☐

Опыт

Добродетели

Сознательность	●●○○○
Самоконтроль	●●●●●
Смелость	●●●●○

Достоинства и недостатки

Атрибуты: 6/4/3 Способности: 11/7/4 Дополнения: 5 Добродетели: 7 Свободные очки: 21 (5/2/1)

знаком его физического уродства является странное родимое пятно позади левого уха.

Однако под одеждой скрываются покрытые бородавками наросты и «родимые пятна», усеивающие всю его кожу. Волосы растут в странных местах, иногда клочками, а иногда густые, словно мех.

Имя: Уолкер Граймс
Возраст: 32
Поколение: 13-ое
Клан: Каитифф
Натура: Головорез
Маска: Щёголь
Мотив: Месть
Метод: Манипулирования

Арктос

В переулке Нью-Йоркского района Гринвич-Виллидж, в центре современного мира, расположен дом, который словно принадлежит древности. Это штаб-квартира Ковенанта Magi, Ордена Мистической связи. В ней обитают Magi, те из наиболее загадочных смертных, кто не просто изучает скрытые силы мира, но и использует их в

своих целях.

Среди обитателей этого дома, прозванного ими Вороново гнездо, есть человек, известный как Арктос. Он специализируется на Владычестве и Управлении. Его часть в Большом Делании[1] — получение власти и верховенства над другими Созданиями, населяющими множество известных человеку миров. Это привело к конфликту между ним и Сородичами. Сородичи не любят, когда их дёргают за ниточки, особенно, если дёргают смертные.

Арктос разработал множество могущественных и уникальных заклинаний, с помощью которых подчинил нескольких Сородичей. С помощью Уз крови, созданных магией, он привязал к себе пару кровососов, и поэтому они горячо ему преданы. Но даже если узы будут разорваны, они останутся с ним, так как за службу он дарует им защиту и множество вещей, недоступных другим Сородичам (глубокий сон, чтобы оказаться в Царстве Фей). Они оба считают, что нашли удобную нишу, в которой можно провести вечность, и добровольно не оставят её.

Кроме них Арктосу служит Даниэль Арчер или Плачущий-при-луне. Даниэль — оборотень. Долгое время он был козлом отпущения в своей стае, но у него было собственное место среди них, и это было для него важно. Однако его стая жила в больном месте, месте, умирающем из-за человеческой отравы, и они начали умирать один за другим. Арктос пришёл к ним и предложил магическую защиту от яда. В свою очередь, он просил об одном из них, что стал бы ему верно служить. Конечно же они избрали Плачущего-при-луне.

Несмотря на это, он счастлив, что нашёл новое место, где он был бы нужен. Помимо этого, к нему относятся уважительно, так как оба вампира Арктоса боятся его. Он всё-таки пытается по-дружески относиться к ним, несмотря на их осквернённую природу.

В настоящее время Арктос ведёт в некотором роде войну с Сородичами Нью-Йорка. Они возмущены его могуществом и угрожающими (им) целями. Им не хочется быть марионетками. Это вялотекущая война с обменом «ударами» лишь раз в несколько лет, когда одной из сторон предоставляется удобный случай. Арктос занимает защитную позицию, только если не нападают на его служителей, или он не хочет использовать Сородичей в каком-то деле (хотят они сами того или нет). Игрок, попавший в город, может оказаться втянутым в эти махинации.

Имя: Арктос

Настоящее имя: Кристофер Барроу

Возраст: 102

Биологический возраст: 57

Натура: Автократ

Маска: Наперсник

Мотив: Власть/Любопытство/Сила

Метод: Оккультный/Манипулирования

Замечание: Среди служащих Арктосу есть Фердинанд (Бруха девятого поколения), Стемислав (Гангрел одиннадцатого поколения), Даниэль Арчер/Плачущий-при-луне (Люпин) и Джеральд Тумис (ученик мага). В число его союзников входят трое Magi из Ковенанта — Юбатис (Звериный маг), Гэмлокс (Звёздный маг) и Фэйртанис (Боевой маг) — мелкий бес (Георгио) и эльфийский князь (Реймион). Вдобавок к этому, Арктосу известно множество заклинаний разных Тауматургических Путей, приспособленных им для использования в своих целях. Одним из них является Котёл крови (приведённый в книге правил Вампира). Некоторые уникальные ритуалы Арктоса приведены ниже.

Укрепление Vitae (Ритуал четвёртого уровня): Позволяет крови заклинателя накладывать Узы крови на любого, кто её выпьет, будь то смертный, Сородич или Люпин. В остальном правила такие же, как и для вампирских Уз Крови.

Склонить Зверя (Ритуал пятого уровня): Позволяет заклинателю взять под контроль Зверя тех существ, чей Зверь бодрствует (вампиры, оборотни и некоторые смертные маньяки-убийцы). Он может вызвать у объекта Безумие и контролировать его направление и длительность. Заклинатель бросает Лидерство (или Запугивание) и Сообразительность против Силы воли объекта. Один успех позволяет подчинить того, кто уже находится в Безумии. Три успеха позволяют вызвать

1 (Англ. — The Great Work, лат. — Magnum opus) Термин средневековой алхимии, обозначающий трансмутацию элементов в золото или создание философского камня. Иногда используется в герметической традиции для обозначения духовного превращения.

Безумие.

Гейс[1] **(Ритуал четвёртого уровня)**: Позволяет заклинателю принудить цель к выполнению для него какой-нибудь задачи, например, «Спаси принцессу и приведи её ко мне». Зачарованный не может спать или излечивать раны до тех пор, пока не обратит внимание на требование и не начнёт исполнять его. Только когда задача будет выполнена, он вернёт себе свободу. Гейс действует подобно разновидности Недостатка Чёрная Судьба. Зачарованного будут преследовать ужасные видения до тех пор, пока он не исполнит то, что ему приказали. Заклинатель бросает Лидерство + Манипулирование против Силы воли цели. Если он набирает три успеха — цель должна выполнить миссию.

Снаряжение: Арктос всегда носит при себе три кинжала: один из кости Люпина, заточенный, чтобы наносить Сородичам аггравированные повреждения, один из серебра (против оборотней) и один из железа (против Фей).

Охота на охотников™

Вампир: Маскарад™

Канглор

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●●●	Обаяние	●○○○○	Восприятие	●●●○○
Ловкость	●●●●○	Манипулирование	●●○○○	Интеллект	●○○○○
Выносливость	●●●●○	Внешность	●●○○○	Сообразительность	●●○○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Актёрство	○○○○○	Знание животных	●●●●○	Бюрократия	○○○○○
Бдительность	●●●●●	Вождение	○○○○○	Компьютер	○○○○○
Атлетизм	●●●●●	Этикет	○○○○○	Финансы	○○○○○
Драка	●●●●●	Стрельба	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	●●○○○	Фехтование	○○○○○	Правоведение	○○○○○
Эмпатия	○○○○○	Музыка	○○○○○	Лингвистика	○○○○○
Запугивание	●●●●○	Ремонт	○○○○○	Медицина	○○○○○
Лидерство	○○○○○	Безопасность	○○○○○	Оккультизм	○○○○○
Знание улиц	○○○○○	Скрытность	●●●●●	Политика	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	●●●●●	Наука	○○○○○

Преимущества

Numina и другие черты		Дополнения		Достоинства и недостатки
Знание Люпинов	●●○○○	Союзники	●●●●○	
Знание Сородичей	●○○○○	Контакты	●●○○○	
Стремительность	●●○○○	Репутация	●●●○○	
Стойкость	●●●●●		○○○○○	
Могущество	●●●●●		○○○○○	
Присутствие	●●●○○			
Превращение	●●○○○			
	○○○○○			
	○○○○○			
	○○○○○			
	○○○○○			
	○○○○○			

Вера ○○○○○○○○○○

Человечность ●○○○○○○○○○

Сила воли ●●●●●●●○○○

Здоровье

Синяки	□
Задет -1	□
Сильно задет -2	□
Ранен -3	□
Тяжело ранен -4	□
Искалечен -5	□
Обездвижен	□

Сражение

Урон	Оружие	Сложн.

Добродетели

Сознательность ●○○○○

Самоконтроль ●●○○○

Смелость ●●●●●

Опыт

Атрибуты: 6/4/3 Способности: 11/7/4 Дополнения: 5 Добродетели: 7 Свободные очки: 21 (5/2/1)

Канглор (Люпин)

Канглор видел как его подруга была убита Сородичами и теперь хочет уничтожить их всех. Он всегда их ненавидел, но теперь месть питает его сумасшедшую ярость. Любой, кто встанет между ним и его целью, будет сметён.

Канглор может по своему желанию трансформироваться в волка, за исключением полнолуния, когда он обязательно должен в него обратиться. В облике человека он выглядит весьма угрожающе: высокий, со сросшимися бровями, нечесаными волосами, глубокими чёрными глазами и узловатыми, большими и сильными руками. Он предпочитает промежуточную форму между волком и человеком, когда он может стоять прямо. В волчьем облике у него густой чёрный мех с серебристой полоской, идущей вдоль спины.

Временами он объединяется со смертными охотниками, чтобы уничтожать вампиров, но такие случаи редки. Гораздо чаще он поднимает Люпинов в бой и ведёт их на окраины города, чтобы калечить

1 Гейс (др.-ирл. geis) — распространённая в древности разновидность запрета-табу в Ирландии.

и пожирать Сородичей.

Имя: Канглор

Человеческое имя: Том Баркер

Возраст: 35

Натура: Головорез

Маска: Головорез

Мотив: Месть/Ненависть

Метод: Огневой мощи/Оккультный

Советы по отыгрышу: В человеческом облике Вы заметный задира. Приглашайте любого выйти-поговорить, если думаете, что они плохо о Вас высказались. А затем отколотите их, пока они покорно не подожмут хвост. В облике волка Вы ещё хуже.

XMCMXCII-V

Приложение второе: Охотничье снаряжение

Эти вещи часто используются охотниками, ведомыми любыми мотивами. Заметьте, что некоторые из них могут использовать только строго определённые люди. Часть вещей из **Руководства игрока** также весьма полезна.

Высокотехнологичные

Терминал удалённой базы данных: Это компьютер формата «лэптоп» с ранцевой антенной, соединяющейся со спутником. Он способен соединяться со спутниками связи и получать через них доступ к главнейшим государственным сетям, включая компьютеры таких организаций, как АНБ и ФБР. У Арканума имеются два таких устройства. Одно лишь обладание терминалом не гарантирует доступ к хранилищам информации: нужно знать правильные пароли и коды доступа.

Фазированный детектор движения: Это компактное переносное устройство определяет незначительные возмущения в воздухе и, благодаря этой и другой информации, показывает движение в радиусе ста метров. Захваченная цель отображается на экране радара, увеличение громкости звукового сигнала показывает, что цель приближается. Можно определить направление, движение, а иногда и массу объекта. При использовании на вампиров под дисциплиной Затемнение, прибор позволяет охотнику сделать бросок Бдительности, как если бы у него была одна точка Прорицания.

Датчик температуры: Небольшое цилиндрическое устройство, которое мгновенно измеряет температуру кожи объекта и бесшумно передаёт полученные данные пользователю. Его можно установить на конце трости, чтобы он не привлекал к себе особого внимания при осторожном контакте с подозреваемым Сородичем. Это один из наиболее эффективных способов узнать, кто является вампиром, а кто — нет, хотя Сородичей с достоинством «Милашка» и недавно питавшихся он не определяет.

Духовные

Меч крестоносца: Это древнее оружие с вложенной в рукоять частицей мощей святого (как правило костью). Перевёрнутая рукоять и поперечина считаются святым символом, служащим каналом для призывания чуда, которое зажигает клинок святой силой. Эта сила добавляет к урону одну кость за каждый успех броска Веры, если используется против вампиров и другой «нечисти». Раны, нанесённые этим мечом, если его держит обладатель Numina Вера, являются аггравированными. Охотник, пока носит клинок, получает Достоинство «Железная воля». Праведник, молящий о чуде, добавляет дополнительную кость к броску Веры, если во время молитвы держит перед собой меч рукоятью вверх. Это средневековый палаш, который описан в **Руководстве игрока**: три фута (90см) длиной и с девятидюймовой рукоятью (23см), требующий для ношения Силы 2, и Силы 3 или более для использования. Сложность использования этого оружия равна 7, и он наносит Сила + 5 повреждений (аггравированных). Оружие испускает ауру Веры, хорошо заметную Сородичам, использующим Прорицание (она выглядит как

золотой огонь), а на близком расстоянии (5 футов (1,5м)) оно вызывает у Сородичей кровавый пот.

Вместе с тем, меч стар и хрупок. Сородич, схвативший его, хотя и получит повреждения, но может сломать его (осквернив вложенную святыню), набрав три успеха по сложности 7, если он использует Могущество, или 8 — если нет. В общем, любые сильные удары, нанесённые непосредственно по мечу (удары наносятся по сложности 7) могут расколоть его (считайте, будто у него есть три уровня «здоровья»).

Много сложностей возникает с переноской меча. Он велик и неудобен в качестве оружия: большинство людей не знакомы с традиционным средневековым фехтованием — вычитайте 2 из броска Фехтования до тех пор, пока персонаж не пройдёт специальное обучение владению палашом. Его невозможно полностью спрятать, только если не носить постоянно длинный плащ. Полиция, увидев Вас с мечом, наверняка захочет задать вопросы и, возможно, обвинит в совершении преступления или поместит Вас в психиатрическую лечебницу. Сверх того, Инквизиция запрещает использование подобных реликвий в повседневной жизни. Эти древности находятся в хранилищах, а не в руках сражающихся с Сородичами охотников, не зависимо от того, какими Божественными силами они наделены. И всё-таки некоторые охотники получают такое оружие, иногда в результате чуда. Похоже на то, будто сами мечи желают вновь рубить плоть Сородичей, как они делали это в средние века.

Масло св. Георгия: Горящее масло не обжигает Праведного. Так же и огонь, распространяемый маслом, обладает духовной природой. Здания и смертные без Numina Вера, конечно же, загорятся. Вампиры вычитают 2 кости из броска на сопротивление этому пламени. Как правило, масло находится в особых освящённых флаконах, дорогих и очень хрупких.

Экстрасенсорные

Кристалл Кайфура: Этот почти совершенный кристалл кварца, который был специально отшлифован и приспособлен древними методами, чтобы выглядеть серебряным. Если охотник с какими-нибудь Экстрасенсорными Numina медитирует при помощи этого кристалла, то его эффективный уровень способности увеличивается на один. Чтобы сохранить транс во время опасности, сделайте бросок Медитации + Сообразительности. Обычно, Кайфур — это кристалл, огранённый с обоих концов, вес которого составляет около половины фунта (230гр), хотя он может быть и небольшим на 6 унций (170гр).

Сфера Улэйна: Эта сфера, если носить её на ожерелье, защищает обладателей любых Экстрасенсорных Numina от вампирских дисциплин, воздействующих на разум. Обладателям Телепатии она даёт Телепатия + 2 дополнительных костей для защиты от Доминирования, Прорицания, Присутствия и Химерии. Обладателям Ясновидения она даёт Ясновидение + 1 костей для сопротивления, и обладателям Телекинеза (поскольку он мало связан с разумом) даётся только две дополнительные кости для защиты от ментальных Дисциплин Сородичей.

Тауматургические

Око песочных часов: Эти песочные часы сделаны, чтобы любой, использующий вампирскую дисциплину Стремительность, был нормально виден их обладателю. Хотя владелец и не получает необходимой реакции, чтобы соперничать с движениями вампира, он будет осведомлён о действиях вампира и не будет застигнут врасплох.

Кольцо грифона: В присутствии Сородичей эта серьга издаёт птичью трель прямо в ухо охотника, который её носит. Она звучит единожды для каждого Сородича и слышна только носящему её охотнику. Радиус действия серьги равняется 10 футам (3м).

Коготь Гару: Этот кинжал наносит Сородичам аггравированные раны и, при свете полной луны, даёт владельцу знать, что поблизости стоит Сородич. Люпины продолжают искать обладателя кинжала, так как полагают (не без оснований), что он принадлежит им.

Шёлковый шнурок: Этот тонкий шёлковый шнурок используется, чтобы обозначить зону действия заклинания. Шнур активирует заклинание, когда кто-нибудь входит в эту зону. Таким образом, атакующие заклинания могут быть наложены на шнур, который сработает, когда кто-нибудь нарушит его границы. После этого шнурок бесполезен.

Обычно, длина шнура позволяет сделать окружность с диаметром в 20 футов (6,1м).

Обычные

Колометатель: Этот дробовик приспособлен для стрельбы деревянными кольями. Переделанные из венгерской конструкции, использованной во время восстания 1956 года, эти дробовики также могут стрелять коктейлями Молотова (которые наносят повреждения, указанные в **Руководстве Игрока**). Сложность: 8, Повреждение (как обычный кол), Скорострельность: 1, Ёмкость магазина: 1, Скрытное ношение: Н (невозможно), Дальность: 15.

Корчеватель клыков: Специальные стоматологические клещи для вырывания вампирских клыков. Используется для устрашения или для пытки, особенно против проткнутых колом Сородичей. Каждый вырванный клык приводит к аггравированному ранению, а Сородич должен впоследствии пить кровь из открытой раны, пока клыки не вырастут вновь. Вампирские клыки весьма ценятся среди magi, а некоторые охотники хранят их, как символ своей доблести.

Защита шеи: Эта защита обычно покрыта краской под цвет кожи охотника и сделана из титанистой стали. Она не даёт вампирам укусить Вас за шею. Однако она уменьшает Восприятие носящего её на единицу, так как ему трудно двигать головой.

Амфетаминовый пластырь: Пластырь позволяет охотнику без труда бодрствовать порядка 24 часов. Он наклеивается прямо на кожу и используется, когда охотнику зачем-то необходимо не спать.

Охота на охотников™

Вампир: Маскарад™

Имя: Натура: Мотив:
Игрок: Маска: Метод:
Хроника: Жильё: Концепция:

Атрибуты

Физические
Сила ●○○○○
Ловкость ●○○○○
Выносливость ●○○○○

Социальные
Обаяние ●○○○○
Манипулирование ●○○○○
Внешность ●○○○○

Ментальные
Восприятие ●○○○○
Интеллект ●○○○○
Сообразительность ●○○○○

Способности

Таланты
Актёрство ○○○○○
Бдительность ○○○○○
Атлетизм ○○○○○
Драка ○○○○○
Уклонение ○○○○○
Эмпатия ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Знание улиц ○○○○○
Хитрость ○○○○○

Навыки
Знание животных ○○○○○
Вождение ○○○○○
Этикет ○○○○○
Стрельба ○○○○○
Фехтование ○○○○○
Музыка ○○○○○
Ремонт ○○○○○
Безопасность ○○○○○
Скрытность ○○○○○
Выживание ○○○○○

Познания
Бюрократия ○○○○○
Компьютер ○○○○○
Финансы ○○○○○
Расследование ○○○○○
Правоведение ○○○○○
Лингвистика ○○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ○○○○○
Политика ○○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Numina и другие черты
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Дополнения
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Достоинства и недостатки
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Вера
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Человечность
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Сила воли
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□□□□□□□□□□

Здоровье
Синяки □
Задет -1 □
Сильно задет -2 □
Ранен -3 □
Тяжело ранен -4 □
Искалечен -5 □
Обездвижен □

Добродетели
Сознательность ●○○○○
Самоконтроль ●○○○○
Смелость ●○○○○

Сражение

Урон	Оружие	Сложн.

Опыт

Атрибуты: 6/4/3 Способности: 11/7/4 Дополнения: 5 Добродетели: 7 Свободные очки: 21 (5/2/1)

The Hunters Hunted™

Vampire: The Masquerade™

Name: Nature: Motive:
Player: Demeanor: Method:
Chronicle: Residence: Concept:

Attributes

Physical

Strength ●○○○○
Dexterity ●○○○○
Stamina ●○○○○

Social

Charisma ●○○○○
Manipulation ●○○○○
Appearance ●○○○○

Mental

Perception ●○○○○
Intelligence ●○○○○
Wits ●○○○○

Abilities

Talents

Acting ○○○○○
Alertness ○○○○○
Athletics ○○○○○
Brawl ○○○○○
Dodge ○○○○○
Empathy ○○○○○
Intimidation ○○○○○
Leadership ○○○○○
Streetwise ○○○○○
Subterfuge ○○○○○

Skills

Animal Ken ○○○○○
Drive ○○○○○
Etiquette ○○○○○
Firearms ○○○○○
Melee ○○○○○
Music ○○○○○
Repair ○○○○○
Security ○○○○○
Stealth ○○○○○
Survival ○○○○○

Knowledge

Bureaucracy ○○○○○
Computer ○○○○○
Finance ○○○○○
Investigation ○○○○○
Law ○○○○○
Linguistics ○○○○○
Medicine ○○○○○
Occult ○○○○○
Politics ○○○○○
Science ○○○○○

Advantages

Numina & Other Traits

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Backgrounds

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Merits & Flaws

_____
_____
_____
_____
_____

Faith

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Humanity

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Willpower

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□□□□□□□□□□

Health

Bruised □
Hurt -1 □
Injured -2 □
Wounded -3 □
Mauled -4 □
Crippled -5 □
Incapacitated □

Virtues

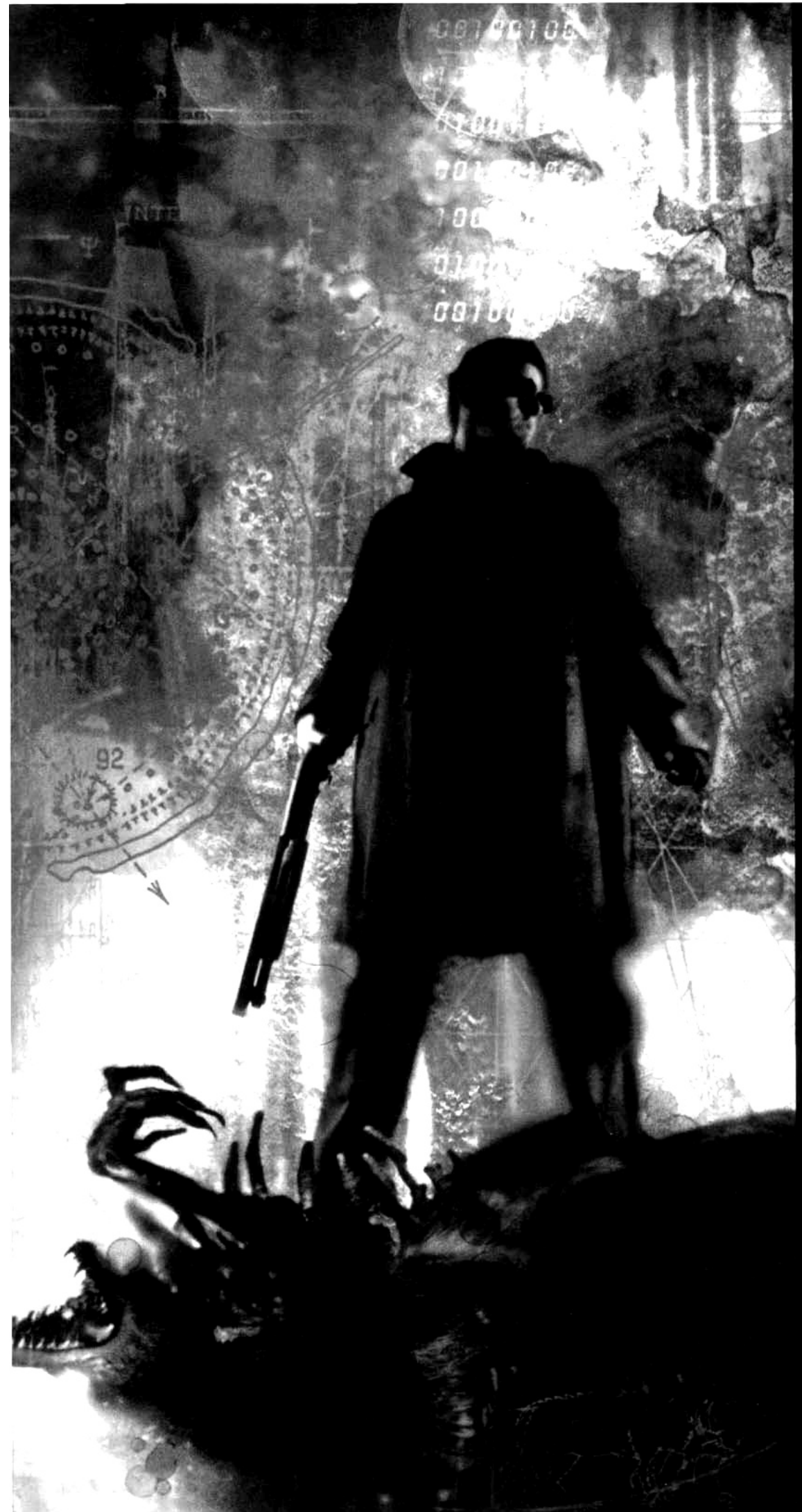
Conscience ●○○○○
Self-Control ●○○○○
Courage ●○○○○

Combat

Damage	Weapon	Difficulty

Experience

Attributes: 6/4/3 Abilities: 11/7/4 Backgrounds: 5 Virtues: 7 Freebie Points: 21 (5/2/1)



The Inquisition

Project Twilight

Halls of the Arcanum

The Quick and the Dead

The Autumn People

Antagonists

The Hunter's Sourcebooks from

WHITE WOLF
GAME STUDIO

The Hunters Hunted

Месть — это блюдо, которое подают холодным...

До сих пор по городам бродили вампиры, пирующие всеми, кем только пожелают. Полагающиеся на свой Маскарад, уверенные, что ни один смертный не сможет угрожать их власти, они не знали страха. Но теперь их ночи сочтены.

Попробуйте-ка напалма, трупы!

Настал час охотника! Добавьте в свою вампирскую Хронику хорошо проработанных охотников, подготовленных и ждущих, чтобы обратить Ваших игроков в факел. А ещё лучше, начните охотничью Хронику, в которой персонажи столкнуться лицом к лицу с ужасной нежитью, так как никто из противников не о писан настолько подробно, как Сородичи.

Охота на охотников содержит:

- обширную информацию о проведении охотничьей хроники, включающую новые правила для Веры и магии, а также правила по созданию персонажей и Истории;
- подробности об организациях, охотящихся на нежить, от ФБР до Инквизиции и Детей Осириса;
- описание персонажей для нескольких охотников, наиболее пугающих вампиров.

WHITE WOLF
A Renaissance in Games™
4598B Stonegate Ind. Blvd. • Stone Mtn. GA 30083

ISBN 1-56504-020-1
WW 2205 $10.00US $14.50CAN
51000
9 781565 040205